ƒ 6,95 / BFR 130
JAARGANG 4 / MAART 1996

POWER UNLIMITED

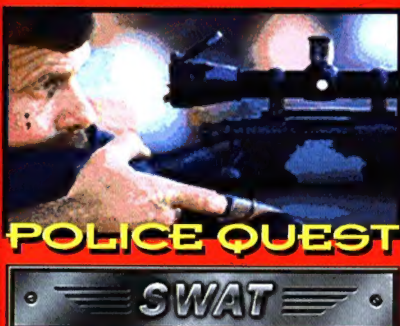
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

MEER DAN 40 NIEUWE GAMES GETEST


BEAVIS & BUTT-HEAD
VIRTUAL REALITY SUCKS!


VIRTUAL KARTS
VAN MICROPROSE


DOOM
PLAYSTATION


POLICE QUEST
SWAT

TOY STORY

DE DISNEY-HIT VAN 1996

Binnenkort in de bioscoop, nu op SNES

- SPAWN • MAUI MALLARD • WARCRAFT 2
- WING COMMANDER 4 • REAL MONSTERS
- RAVEN PROJECT • GRAND PRIX MANAGER
- ZOOP • VIRTUA RACING
- MICKEY'S WILD ADVENTURE
- HIGH VELOCITY • STRIKER '96
- FIRESTORM THUNDERHAWK 2
- BOMBERMAN • KRAZY IVAN



PC CD-ROM, SUPER NES, GAME BOY, ULTRA 64, 3DO, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION, NEO GEO

MAIN-FRAME™

LOG/DATE
2896/01/17

漫画

RENDER
0900
SPEED

SPAWN



Dit nummer



TOY STORY 16

Toy Story moet Disney's bioscoophit worden van 1996. In Amerika is ie al uit maar wij krijgen 'm eerst op cartridge. Prachtige graphics, heerlijke gameplay en vooral... heel schattig.

SPAWN 18

Een platformspel met heftige graphics hebben we vaker gezien, maar Spawn biedt meer. Met name de special moves zullen veel leunstoel ninja's doen watertanden.

BEAVIS & BUTT-HEAD 20

In Virtual Stupidity zijn B & B weer ouderwets op dreef. Keiharde rock & roll begeleidt het imbeciele duo door even originele als idiote levels. Cool dus...



22

POLICE QUEST SWAT

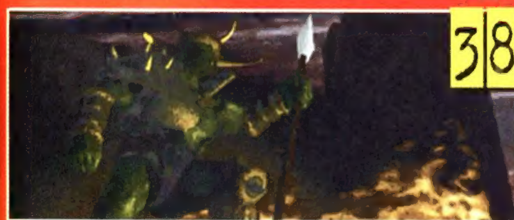
Je staat met je rug tegen de muur. Langzaam draai je je hoofd om de hoek. Je hebt geen idee wat je te wachten staat, behalve dat je kunt rekenen op een kogel in je lijf als je één stap teveel neemt... Alleen voor gamers met stalen zenuwen en een vaste hand.

REAL MONSTERS 28

Als je liever in de huid kruipt van een lelijk gedrocht in plaats van een stoere held, kom je met Real Monsters volledig aan je trekken. Een gestoorde platformgame waarin je in de huid kruipt van een drietal etterende griezels.

TORIN'S PASSAGE 30

Torin's Passage is een fraai vormgegeven adventure met humor en veel moeilijke puzzels. Neem er de tijd voor want het zal wel even duren voor je alle gevaren hebt overwonnen.



38

WARCRAFT 2

Warcraft 2 is een logisch vervolg op deel 1 maar, en dat is wel eens anders, het is er alleen maar beter op geworden. De items en opties zijn uitgediept en er zijn veel nieuwe mogelijkheden bijgekomen.

VIRTUA RACING 42

Virtua Racing was een hit in de arcade en op de MegaDrive. Ook op de Saturn maakt het z'n faam waar. Veel circuits, vijf verschillende soorten racemonsters en een schitterende Grand Prix mode. Ook ervaren coureurs zullen het zweet in de handen krijgen.



44

VIRTUAL KARTS

Met Virtual Karts laat fabrikant Microprose alle bestaande kart-games ver achter zich. Twaalf circuits, drie soorten skelters en een lekkere besturing maken de lange laadtijden bijna goed.

MICKEY'S WILD ADVENTURE 50

In Mickey's Wild Adventure volg je de ontwikkelingen van de beroemdste muis ter wereld vanaf 1927 tot heden. Het begint in zwart/wit en eindigt in schitterend 3D. Een tof en smeuïg spel voor alle platform liefhebbers.



52

SHANNARA

In het spel Shannara speelt een magisch zwaard de hoofdrol. Alleen met dit zwaard, mits gehanteerd door de juiste persoon, kan de vijand verslagen worden. Een zware klus...



54

THE RAVEN PROJECT

Raven Project laat zien wat ons in de nabije toekomst te wachten staat. Nog mooiere beelden, nog betere geluiden, nog eenvoudigere bediening en nog krachtigere PC's om al dat fraais aan de praat te krijgen.

SILENT STEEL 58

Silent Steel is een interactieve oorlogsfilm op vier CD's. Jij bent de kapitein van een nucleaire onderzeeër en jouw orders bepalen de loop van het verhaal. Ben maakte een fraai beeldverslag.

inhoud

SNES
Toy Story 16
Spawn 18
Maui Mallard 27
Real Monsters 28
Breath Of Fire 2 62

MEGADRIVE
Zoop 26

PC CD-ROM
Beavis & Butt-head 20
Police Quest SWAT 22
Touché, Adventures of the Fifth Musketeer 24
Ice & Fire 25
Torin's Passage 30
Shivers 32
Wing Commander 4 33
Warcraft 2 38
Firestorm, Thunderhawk 2 40
Virtual Karts 44
Grand Prix Manager 46
Shannara 52
The Raven Project 54
Pool Champion 56
Bermuda Syndrom 57
Silent Steel 58
McKenzie & Co 60
Fighter Duel 61
Tilt 66
Dagger's Rage 67
Escalation 67
Millenia 67

GAME BOY
Mickey Mouse, Magic Wand 50
Super Star Wars, Return Of The Jedi 51
Bomberman 51

PLAYSTATION
Krazy Ivan 34
Striker '96 36
Doom 37
Mickey's Wild Adventure 48
NBA Jam T.E. 66
Starblade 66

SATURN
Defcon 5 35
High Velocity 41
Virtua Racing 42
Dark Legend 66

CD-I
Family Games 2 63

3 DO
Flying Nightmares 67

VASTE RUBRIEKEN
Yo! Post 6
Nieuws 8
Power Top 10 12
Screenshots 14
PowerWeb Update 64
Eeuwig Leven 68
Power Sales 75
De Qwifz 82



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

of stuur je e-mailtje aan: power@euronet.nl

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

KLEUTER RPG (1)

Ik ben een vrouw van 31 en speel dolgraag RPG spellen. Daarom heb ik mij ook zo vreselijk zitten ergeren aan Andreas' review van Phantasy Star 4. Zo'n review moet door een neutraal iemand geschreven worden, en niet door iemand die bij voorbaat niet van RPG's houdt. Andreas schrijft dat RPG's voor kleuters zijn, dus iemand van mijn leeftijd die drie tot vier weken over zo'n spel doet is dus een kleuter. Nou, je wordt bedankt! Mijn zoontje van 7 speelt Street Fighter en Mortal Kombat in een paar uur uit. Nee, dat is volwassen!

Karin Schoon, Purmerend.

KLEUTER RPG (2)

Waarom laten jullie die Andreas in godsnaam een RPG reviewen? Ik kan als role playing freak niet geloven dat een RPG zo verschrikkelijk slecht kan zijn. De beste spellen die ik ooit heb gespeeld zijn Zelda III (SNES) en Sword Of Vermillion (MD). Juist, twee RPG's!

Ruud Lieshout, Lutjebroek.

■ Het is een langzaam en pijnlijk proces, maar beetje bij beetje proberen wij Andreas op te voeden met Role Playing Games. We gokken er op dat hij ze zo rond de eeuwwisseling ook daadwerkelijk leuk gaat vinden. Ondertussen neemt Thomas het in deze PU van hem over met een sprankelende review van Breath Of Fire 2.



IN MEMORIAM

Ik krijg de nieuwe Power Unlimited in handen en voel dat hij wat dikker is dan normaal. Groot Ultra 64 nieuws? Sega failliet? Nee, het is een dubbele kaft. Mijn ogen dwalen over de nieuwe cover en ik zie dat het logo fenomenaal goed is verbeterd. Bovendien ontdek ik een nieuw lettertype. Maar, hé, ik mis wat! Waar de fok is de Powerkid? Oké, nieuwe stijl, nieuwe start, maar het is toch ook Powerkid die jullie geholpen heeft met de successen van Power Unlimited? Graag hoor ik een verklaring voor dit feit en a.u.b. geen lullige verhaaltjes van: Ja, eh, Powerkid is op vakantie gegaan met zijn Powerbabe of Powerkid is overreden door Ed tijdens een spelletje Destruction Derby.

Jeremy Alrack, Lelystad.

■ Hartelijk dank voor al jullie lovende kritieken over de Power Unlimited nieuwe stijl. En ja, helaas zijn er ook slachtoffers gevallen. Met pijn in ons hart hebben wij afscheid genomen van Powerkid. Jarenlang heeft die kleine rakker spellen gemaakt en gebroken, nu moet hij er zelf aan geloven. Nee, Powerkid is niet naar de zon of het ziekenhuis. Powerkid is met nieuwjaar getorpedeerd richting cyberspace. Vastgebonden aan een virtuele Syquest-raket vol digitale stuwkracht, sneller dan het licht, to baldly go were no Powerkid has gone before; het archief van Angel THB-III. Enter Mr. Main Frame. De nieuwe power dude Main Frame is de high tech kwaliteitscontroleur van de nieuwe games in Power Unlimited en bovendien chef-bewaker van de tips en trucs in Eeuwig Leven. Heren en dames programmeurs, u bent gewaarschuwd!

VALSHEID

Kees, jij vond Virtua Fighter 2 toch beter dan deel 1? Waarom geef jij VF1 een 9,2 en VF2 een 9,1. Is dit valsheid in geschriften or what?

Erik Coenen, Amsterdam.

■ Het PU-testteam vergelijkt natuurlijk niet alleen games met elkaar, maar kijkt ook naar wat er nog meer op de markt is verschenen. Als deel 2 beter scoort dan deel 1 maar toch een lager cijfer krijgt, betekent dit doorgaans dat de concurrentie van soortgelijke spellen sterker is geworden. Bovendien kan het zo zijn dat bij vervolggames het cijfer voor de originaliteit hard naar beneden daalt, terwijl de speelbaarheid veel beter is.



QWIFZ

Op een koude vrijdag in december lag opeens de Power Unlimited van januari op de deurmat. Bah, nog steeds dezelfde voorkant, dacht ik. Toen sloeg ik de bladzijde om en wat zag ik? Een nieuwe omslag met een nieuw logo! Wauw wat mooi! Ook het binnenwerk is compleet vernieuwd en wat een leuke strip, die Qwifz. Veel beter dan de Power Quest.

Stephan v.d. Kerkhof, Nijmegen.

■ De Qwifz hebben een neusje voor onmogelijke avonturen!

ZWANENPRINSES?

Och gut... Wat heb ik nou gehoord? Mag Daan Koolstra uit Utrecht niet naar de Mortal Kombat movie? Don't worry, de film is zwaar klote, zeker in vergelijking met het spel. Het verhaal klopt voor geen meter, er zitten geen goede gevechten in, bovendien zien Goro en Liu Kang er uit als mietjes. Er is maar één pluspunt, de film heeft een geweldige opening. Kortom, het is echt geen film voor de ware Mortal Kombat-fan. Maar er is hoop, als je deze week netjes je bordje leeg eet en heel lief zult zijn, misschien mag je dan van pappie en mammie naar de Zwanenprinses.

Marco Smithuis, Hengelo.

■ De Zwanenprinses? Is daar ook een spel van? Lijkt ons wel wat voor Kees, ja.



EVEN BIJSTUREN

Waarom staat er in vredesnaam 'Formula 1' op de voorkant van het januarinummer? Ik heb geen enkel spel kunnen ontdekken dat ook zo heette. Ik, als Formule 1-fan, kijk erg uit naar een realistisch F-1 spel, dus was ik diep, diep teleurgesteld. Trouwens, waar kan ik een goed stuur voor de PC vinden? Ik kijk al jaren uit naar een goed stuur, tot nu toe zonder succes!

Etienne Stegeman, Leeuwarden.

■ Onze excuses, Etienne. Vorige maand heeft Ed het hopelijk goed gemaakt met zijn review van Formula 1. Ook deze Power Unlimited staat bol met games voor de ware de snelheidsduivel. Wat dacht je van Virtual Karts, Virtua Racing en High Velocity? En toeval of niet, op de nieuwspagina's vind je alle gewenste informatie over een gaaf racestuur van firma Thrustmaster.

LITERATUUR

Aangezien de column verdwenen is, doe ik hierbij een poging om het literaire niveau van Power Unlimited te behouden.

Fabelachtig

Kilometers, kilometers gedachtengang,
onderworpen aan die ene queeste,
enkel doordrenkt met die grondgedachte,
nut, ruimte en tijd te verenigen,
menigmaal passeert een meesterlijke overweging
meestal onbeëindigd in onvrede.
Afgoderij in deze oneindig krachtige bundel,
heen, heen, heen, loopt Gij,
lieden zo gemeend, krijgt eeuwig vaak.
Ernst is geboden bij dit geschrevene,
rijst daarom op en verteert Uwe gelden.

Tjeerd Schellevis, Nijmegen.

■ Toch lezen wij liever een goed gedicht.

AAN DE LAGE KANT

In de Power Unlimited van januari schrijft Bas een stuk over Indycar 2. Hij vindt het een prachtig spel, totdat hij zijn collega Ben tegenkomt die het spel qua graphics afkraakt. Jullie recensie sucks en niet zo'n klein beetje ook! Ik heb het spel namelijk in de originele versie gezien en gespeeld. De graphics zijn van een goede tot zeer goede kwaliteit. Mijn spel speel ik namelijk in de SVGA-mode, iets wat jullie vergeten zijn als ik zo de plaatjes in het blad bekijk. Als jullie voortaan de SVGA-driver installeren en het spel start met de parameter -h, zullen jullie moeten toegeven dat er met de beelden niks mis is. Dus wat mij betreft mag het eindcijfer voor Indycar minstens een 8,5 zijn. I rest my case. Ben en Bas, bedankt!

Tom Buijs, Amsterdam.

Meteen Bas gebeld: 'Hé, Bas jongen, ik kreeg een brief van....wat zeg je? Je hebt geen tijd? Je zit midden in het Indycar-kampioenschap? Toch wel een snel spel? Wat? Nu al verslaafd? Oké, oké, die graphics kunnen echt beter, maar ehh, sinds wanneer heeft Ben z'n rijbewijs? Huh, sinds hij op je voorligt in het kampioenschap, zeg je? Tuurlijk, ik bel straks wel even terug...'

STAARTJE SATURN

Jullie dachten natuurlijk dat mijn Saturn-verhaal afgelopen was, maar ik moet jullie teleurstellen; het heeft nog een staartje. Net nadat ik mijn vorige brief aan jullie had gepost, kreeg ik een brief van Sega Nederland. Ik dacht eerst dat het ging om de bombrief die ik ze had gestuurd, maar het bleek een soort van excuus voor die achterbakse prijsverlaging van de Saturn. Tranen van ontroering schoten mij in de ogen toen ik las dat ik een gratis spel kreeg als ik even een formulier invulde en opstuurde naar Parijs. Er schoten opnieuw tranen in mijn ogen toen ik een paar dagen later op het journaal hoorde dat de posterijen in Frankrijk staakten. Verdomme, luie stokbroodslikkers! Twee weken later had de bond tegen het vloeken hun tentenkamp opgebroken en kon de postbode er langs. Met mijn spel. Hoera!

Sven Monnichmann, Appingedam.

NOG EEN RACE

Kort geleden heb ik Grandprix Manager van Microprose aangeschaft. In Grandprix Manager ben je manager van een formule 1 team. Toen ik zag dat je uit alle teams van 1995 kon kiezen, dacht ik 'laten we Simtek maar effe nemen, goed voor Jos'. Vervolgens kom je in het hoofdscherm, je kunt hier alles regelen van sponsors tot contracten, van een banklening tot wie er achter de Simtek zit. Al snel blijkt dat dit spel ingewikkelder is dan je denkt, want na alle keuzes en een paar races (wat je overigens niet zelf doet, maar je ziet op een uit de kluiten gewassen plattegrond kleine autootjes scheuren) was ik bankroet en kon ik opnieuw beginnen. Bij de volgende poging ging het beter. Leuke sponsors, resultaten tussen de tiende en vijftiende plaats. Grandprix Manager komt uit de stal van Microprose dus je kunt er van op aan dat alles puik is geregeld. Vooral de hoeveelheid mogelijkheden maken dit spel tot een superrealistische manager voor de ware autosportfans.

Michel de Bruin, Krabbendijke.
mbruin@zeelandnet.nl

Ook van Grandprix Manager kun je in deze Power Unlimited een review lezen.

VRAAG VAN DE MAAND

Hoe komt het dat jullie zo vaak een andere mening hebben?

Werner van Campen, Den Haag.

Omdat de experts van Power Unlimited zich niet laten (mis)leiden door wat er in de andere (buitenlandse) bladen staat. Bovendien is de concurrentie op de bladenmarkt veel minder sterk in Nederland, zodat wij niet bij de spelfabrikanten hoeven te slijmen (met goede cijfers) om iets voor elkaar te krijgen. Power Unlimited is en blijft een onafhankelijk gamesmagazine en daar zijn we trots op.

Yo! Kunst


Corla den Ouden, Rotterdam



Reyer van Gils, Breda






Michiel Bobroske, Nieuwegein

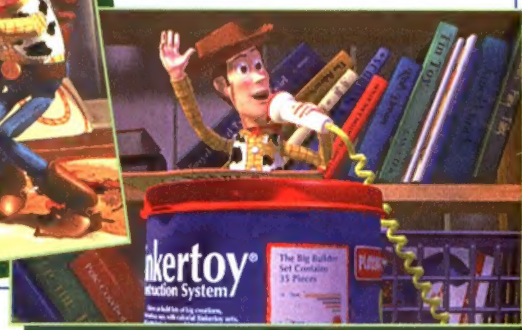
NIEUWE DISNEY HIT

TOY STORY

Op 4 april gaat in de Nederlandse bioscopen Toy Story in première. Deze nieuwste kraker van Disney is heel bijzonder, want het is de eerste film die volledig is ontworpen en geproduceerd op de computer (door John Lasseter, een voormalige Disney-medewerker die nu verantwoordelijk is voor de animaties bij de firma Pixar).
Toy Story is inmiddels al een gigantisch kassucces in Amerika en bracht in de eerste week al een slordige 40 miljoen binnen. En dat voor een film zonder acteurs. Alhoewel, voor de stemmen in de Nederlandse versie zijn wel degelijk een paar bekende sterren aangetrokken, waaronder Coen van Vrijberghe de Coningh, Arjan Ederveen, Monique van de Ven, Chiem van Houweninge en Wessel van Diepen. Op pagina's 16 en 17 bespreekt Thomas de SNES-uitvoering van Toy Story en volgende maand gaat Nancy in ScreenShots dieper in op de film zelf.







SNEL OP CD-ROM

4X GUILLEMOT

CD-ROM spelers worden steeds sneller en multimediakits alsmaar goedkoper. Het is dus een mooie tijd voor de gamesfanaat om zijn of haar PC uit te bouwen met een CD-ROM speler en geluidskaart, of om je bestaande speler op te waarderen naar een hogere snelheid.
De eerste generatie die na de standaard Double speed drives is opgekomen, verdubbelt de snelheid van 300 naar 600 kilobytes per seconde. De Belgische firma Guillemot levert zo'n Quad speed multimediakit voor een schappelijke prijsje. De Guillemot Kit CD Puissance 16 4X kost ƒ 489,-. Daarvoor krijg je een Frans klinkende kit maar met een Nederlandstalige handleiding. De doos bevat een snelle Quad speed CD-ROM drive (compatibel met de bekendste CD en multimediastandaards), een 16-bits geluidskaart (FM OPL3, Panasonic/Sony interface, Game Port/MIDI interface) een set speakers, alle bijbehorende kabels en software.
Meer info: Guillemot, Brussel, tel. 00-3227352181.

6X AZTECH

Natuurlijk kan het altijd nog sneller en mooier. De laatste generatie CD-ROM spelers draait al op six speed met een snelheid van 900 KB/s. Een van de fraaiste en meest complete Six speed multimediakits komt op dit moment van de firma Aztech. Hun Sound Galaxy Voyager 6X Wave multimediakit bevat zo'n supersnelle CD-drive (compatibel met de bekende CD-types), de Sound Galaxy WaveRider Pro (een 32-bits geluidskaart met 3D soundeffects, WaveTable ondersteuning en compatibel met alle bekende geluidsstandaards), twee stereo speakers en een hele bundel software (o.a. Compton's Encyclopedia, CIA World Factbook, Battle Chess, Lord Of The Rings, Dragon Wars, Castles, Star Trek en Dark Legions). Deze indrukwekkende multimediaset kost ƒ 650,- (exclusief btw).
Meer info: A-Line, Naarden, tel. 02159-56500.



UITSLAGEN FESTIVAL

3DO-WEDSTRIJD

In de Power Unlimited van november organiseerden we in samenwerking met gamesdistributeur PMR International een grote 3DO-wedstrijd. Hoofdprijs was een fraaie 3DO-set van Goldstar met speler, TV en FIFA Soccer. Gelukkige winnaar bleek Floris van den Brink uit Ochten die half januari vol trots de prijs op de PU-redactie in ontvangst mocht nemen.
De negen troostprijzen (een abonnement op het 3DO-magazine) gingen naar Igor van Geel, Chun Kit Leung, J. Aalders, Maarten van Kalsbeek, Peter van Hoorn, Dino Regales, Gijs Portengen, Sjoerd Bouma, Robert Schaap en een extra prijs voor de slimste inzending (een 3DO t-shirt) ging naar Folkert de Boer uit Hilversum.

MET MASTER LU NAAR BLACKPOOL

In de PU van januari bespraken we niet alleen het fraaie PC spel The Riddle Of Master Lu, we koppelden er samen met distributeur CD Contact Data meteen een fikse wedstrijd aan vast. Het enige wat je hoefde te doen was het spel spelen en de antwoorden geven op twee vragen die betrekking hadden op Master Lu's raadsel. Paul Perreijn uit Heerlen had ze goed en mag nu in het voorjaar samen met vriend(in) of familielid geheel verzorgd twee dagen naar Blackpool in Engeland.
De troostprijzen (vier PC Pro Pad 4 joysticks) gaan naar Remko van Eenennaam, Jan Jaap Sander, Cees Joustra en Arjen Fortuin.

ALIENS OP JE T-SHIRT

Wie maken er binnenkort de blits met een heus Aliens T-shirt (zie de nieuwsrubriek in de PU van januari) Robert Westdijk, Michael Ijpelaar, Johnny Groen, Lavi Abedy, Arjen v.d. Lely, J.P. Boon, Tommie Knijff, Marco Gariboldi, Ronald Pietjouw en Olaf Mirande kunnen 'm spoedig thuis verwachten.

JACK VAN JAMES

GoldenEye is inmiddels weer een kassucces in de bioscopen, vandaar dat er op de 007 ScreenShots-wedstrijd flink werd gereageerd. Wat had James Bond voor jullie in de aanbieding?
Het Combat Jack gaat naar Jeroen Tiebout uit Dilbeek, België.



Piet Dekker van PMR International overhandigt de 3DO-hoofdprijs aan Floris van den Brink.

De vijf satellietklokken zijn voor Tim Numan, Herwin v.d. Engel, Pascal Wapenaar, Jurjen Wolters en Mark Joosse.

De GoldenEye sweatshirts gaan naar Patrick Glorieux, Stijn Driessen, Ralph Burchartz, Gimar Yestra, Rob van den Brink, D. Bosch, Jeroen Smit, Kristof van Craen en Thijs Garritsen. Bovendien zijn er 25 winnaars van een GoldenEye-pin, maar wees gerust, die gaan we niet stuk voor stuk opnoemen. Alle prijswinnaars hebben inmiddels hun goodies in huis.

MEMORY CARDS VOOR PLAYSTATION

De tien gratis Memory Cards (winkelwaarde *f* 59,95) voor de PlayStation (zie nieuws uit de januari PU) gaan naar Michiel Knol, Daan van Leeuwen, Koen Paquay, S. v.d. Berg, Patrick Benjamins, Ivar Jepma, Menno Beugelsdijk, Dennis van Putten, Brian Lensen en Randy Reith.



STEP ON IT!

Met regelmaat razen er tal van PC race-sims door de reviewpagina's van Power Unlimited, zo ook deze maand. Op bladzijde 44 en 45 vind je bijvoorbeeld een uitgebreid verslag van Virtual Karts, een prachtig kartspel van Microprose. Het vervelende van race-sims is echter dat je soms handen tekort komt om je goed en snel door de bochten heen te sturen. Aan de cursortoetsen of muis hoef je niet eens te denken, een joystick is vaak een vereiste en dan nog is het lastig sturen, schakelen en remmen tegelijk.
Firma ThrustMaster heeft daar iets op gevonden. Hun Formula T2 bestaat namelijk uit een stuur (met versnellingspook) en een pedalenplateau (met gas- en rempedaal). Het lekker stevige stuur schroef je heel eenvoudig aan een tafelblad, de pedalen leg je gewoon plat op de grond. Snoertjes aankoppelen en pluggen in de joystick-poort, dat is alles.
De bedoeling is dat veel race-sims de Formula T2 zullen ondersteunen, bij Virtual Karts is dit inmiddels al gebeurd. De set maakte een sterke en degelijke indruk, en dat komt goed uit want de meeste thuiscoureurs kijken niet op een deukje meer of minder. De Formula T2 van ThrustMaster kost f 299,-.
Meer info: Dynabyte, tel. 038-4603233.

ZOALS BELOOFD IN HET VORIGE NUMMER

de prijzen van Pac Panic:

voor de MegaDrive: f 69,95

en voor de Game Boy f 59,95.

Distributeur van Pac Panic is Philips.

GRAVIS PLUGT EN SPEELT



Sinds de introductie van Windows '95 is de term Plug & Play een soort modewoord geworden waar nog niet echt veel fabrikanten op inspringen. Met uitzondering van de grote multimediaboeren als Creative Labs (van de Soundblaster-serie) en Gravis.

Laatstgenoemde heeft haar familie UltraSound-geluidskaarten eens kritisch bekeken en haar Wavetable-kaart klaargestoomd volgens de genoemde Plug & Play-normen. Dat wil zeggen dat je de kaart slechts in de PC hoeft te prikken en Windows '95 doet de rest.

Deze nieuwe Gravis UltraSound kent een serie indrukwekkende specs; gloednieuwe AMD Interwave DDSP chip, 32 kanaals, 512 Kb RAM digitale geluidseffecten (uitbreidbaar tot 8 Mb), een IDE CD-ROM interface, CD-kwaliteit opnemen en afspelen). Bovendien wordt er gratis meegeleverd; microfoon, MIDI-programmaatjes (Cakewalk Express, Sound Forge XP), internet- en compuservesoftware en 100 Mb aan speldemo's.

De Gravis UltraSound Plug & Play kost f 349 in de gewone en f 449 in de Pro uitvoering (met 512 Kb geheugen en extra software).

Meer info: Dunnet, Rotterdam, tel. 010-4008100.

WARM DE LUCHT IN

Fighter Duel is een flightsim om het koud van te krijgen, moeten ze bij Philips gedacht hebben want ze stelden Power Unlimited een exclusief en warm leren pilotenjack beschikbaar. Dit stoere jack is donkerbruin met een goudkleurige voering en voorop staat heel fraai het Fighter Duel-logo geborduurd.

De ware brokkenpiloot die in maatje Large past en een warm voorjaar tegemoet wil zien, kan ons een briefkaartje sturen; Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.

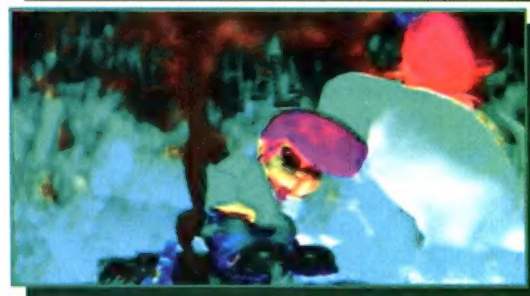
Zet daar niet alleen je naam en adres op, maar ook de naam van een van de 'kisten' uit het spel. De review van Fighter Duel vind je overigens op pagina 61. Uit alle inzenders wordt de gelukkige winnaar van het jack geloot.



3DO-winnaar Floris poseerde gelijk even in het Fighter Duel jack.







JOHNNY BAZOOKATONE ROCKT

Hij heeft een extreme vetkuif, een klein sikje en een gitaar die knalt. Letterlijk dan. Johnny Bazookatone is de nieuwe rock & roll-ster uit de stal van U.S. Gold. Hij schiet er flink op los en terwijl Johnny zijn tegenstanders een toontje lager laat zingen, gaat hij in gaaf uitgewerkte platforms op zoek naar bonussen, extra levens en wellicht een set extra snaren voor zijn moorddadig instrument. Volgende maand lees je alles over de avonturen van Johnny B. op de PlayStation.

KILLER OP HERHALING









Binnenkort in de arcade; Killer Instinct 2. In december van 1994 maakte de wereld kennis met de eerste arcade-versies van Killer Instinct, de op een na beste beat'em up aller tijden, maar vanaf februari trekt deel twee de wereld over. Naast een fiks aantal nieuwe moves, kent de cast een uitbreiding met drie nieuwe karakters. Kim Wu is een sexy expert in de martial arts, de ook niet onaantrekkelijke Maya is getraind in de jungle, vecht op blote voeten en is bijzonder handig met vlijmscherp metaal. Tusk daarentegen is een barbaar met een levensgevaarlijke set zwaarden tot zijn beschikking. Gaat dat zien. Ondertussen werken de jongens van Rare gewoon stug door aan de K.I.-versie voor de Ultra 64. Ook hierin zullen nieuwe karakters en moves worden verwerkt. Een garantie voor een bijzonder bloederig najaar.

de redactie

De jongens en meisjes van het testteam laten niet met zich spotten. Met kleine branderige oogjes verontschuldigen zij zich voor het missen van vele deadlines, maar als de nood aan de man (of vrouw) komt, staan ze alweer klaar voor de volgende stapel reviews. Kanjers zijn het!

NANCY



Nancy Works On Payday, zo heette een bandje vroeger. Had haar eigen groep kunnen zijn, want Nancy werkt altijd (en is er tenminste ook als wij om 9 uur 's ochtends bellen).

THOMAS



Fietst zich suf tussen huis en redactie, maar is nooit te beroerd voor een extra haastklus. Krijgt-ie een goede conditie van, roept hij dan.

LAURA



Wij houden niet van rolbevestigende uitlatingen, maar naast Ben, het huis en de katten zorgt Laura ook nog voor Eeuwig Leven en een fikse stapel reviews. Wij hebben een diep, diep respect voor deze hard werkende vrouw.

BAS



Deze levensgenieter maakt een coole, relaxte indruk. Maar als Power Unlimited ter sprake komt, verschijnt een waas voor zijn ogen. We zijn er nog niet uit of dit een goed of slecht teken is.

BEN



Nooit geweten dat een man per maand zoveel woorden uit zijn tekstverwerker kan persen! Computerkanjerkampioen onder de redacteuren.

BJØRN



Multimediamaniak slalomt tussen de reviewtjes door nog even soepel langs de tv-studio's in Hilversum. Heeft grootse ideeën en inmiddels een hopeloos bioritme.

SKATE



Spraakwater lest de dorst, maar Skate is een echte zuiperd. Hij blijft maar testen, ook als er geen verhaal wordt verlangd. Nog een reviewtje, Skate? Consumptie verplicht, hoor!

ED



Minimaal veertig uur per week PU, (minstens) veertig uur vrouw en dochter, een beetje fitnessen, een beetje klussen, de Twingo iedere week in de was, elke dag om zes uur op... en hij blijft bruisen van energie. Tijd voor een doping-controle?

MICHAEL



Grote zelfstandige is op weg naar de status van multinational, maar is niet te beroerd voor een regelmatige bijdrage aan de PU. We're not worthy!

DAVID



We zien 'm niet meer en dat is een goed teken. Druk, druk, druk.

ANDREAS



Kampt met een probleem. Dre is workaholic, test tot diep in de nacht door en schrijft hele scherpe stukkies. Onze vraag is: Waar haalt hij de energie vandaan? Feboortjes? De Mac? Of Makrobiotische vitaminekuren? Verklap ons je geheim, snel!

KEES



Ook Kees is een kanjer. Echt waar! Huwelijks-aanzoeken naar Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. Discretie verzekerd.

POWER UNLIMITED'S games top 10

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES
Phantom 2040 (januari) 9
Donkey Kong Country 2 (december) 8,9
Int. Superstar Soccer Deluxe (december) 8,6
Civilization (februari) 8,5
Mechwarrior 3050 (februari) 8

MEGADRIVE
Phantom 2040 (januari) 9
Maui Mallard (december) 8,4

SATURN
Sega Rally (januari) 9,5
Rayman (februari) 9,1
Virtua Fighter 2 (januari) 9,1
Virtua Cop (januari) 9
Off World Interceptor Extreme (januari) 8,8
Corpse Killer (februari) 8,2

PC CD-ROM
Sonic The Hedgehog (januari) 9,3
The 11th Hour (februari) 9
The Riddle Of Master Lu (januari) 9
Witchaven (januari) 9
Endorfun (februari) 8,9
Tomcat Alley (januari) 8,7
Rebel Assault 2 (februari) 8,5
Ascendancy (februari) 8,5
Wetlands (februari) 8,3
Wingnuts (februari) 8,3
Fatal Racing (februari) 8,3
Steel Panthers (februari) 8,1
EF 2000 (februari) 8,1
Ecco The Dolphin (januari) 8,1
Air Power (januari) 8,1
Alien Odyssey (januari) 8,1
Kiyeko (februari) 8
Expect No Mercy (februari) 8
Crusader (januari) 8
Comix Zone (januari) 8
Panic in The Parc (januari) 8
Primal Rage (december) 8
Magic Carpet 2 (december) 8
Fade To Black (december) 8

PLAYSTATION
Mortal Kombat 3 (december) 10
Twisted Metal (januari) 9,5
Jumping Flash (december) 9,2
Rayman (december) 8,6
Warhawk (januari) 8
Discworld (december) 8

CD-I
Lost Eden (januari) 8,8
Monthy Python (Skyron) (december) 8,4

NINTENDO POWER top 10

1. (2) Super Mario World 2 (SNES)
2. (-) Donkey Kong Country 2 (SNES)
3. (5) Doom (SNES)
4. (9) Mechwarrior 3050 (SNES)
5. (1) FIFA Soccer '96 (SNES)
6. (3) Mortal Kombat 3 (SNES)
7. (4) Killer Instinct (SNES)
8. (8) Megaman 7 (SNES)
9. (-) Boogerman (SNES)
10. (6) Kuifje (SNES)

SEGA POWER top 10

1. (3) Virtua Cop (Saturn)
2. (2) Mortal Kombat 3 (MegaDrive)
3. (7) Virtua Racing (Saturn)
4. (1) FIFA Soccer '96 (MegaDrive)
5. (4) Rayman (Saturn)
6. (-) Firestorm Thunderhawk 2 (Saturn)
7. (5) Bug (Saturn)
8. (-) NHL Hockey (Saturn)
9. (6) Daytona USA (Saturn)
10. (-) Sega Rally (Saturn)

PC POWER top 10

1. (1) The 11th Hour
2. (4) Rebel Assault 2
3. (2) Command & Conquer
4. (3) The Dig
5. (9) TFX EF 2000
6. (8) The Need For Speed
7. (7) FIFA Soccer '96
8. (-) Warcraft 2
9. (5) Phantasmagoria
10. (-) Grand Prix Manager

PLAYSTATION POWER top 10

1. (2) Mortal Kombat 3
2. (1) Tekken
3. (-) Doom
4. (-) FIFA Soccer '96
5. (-) Lone Soldier
6. (3) Destruction Derby
7. (4) Rayman
8. (-) Striker 96
9. (6) WipeOut
10. (-) Firestorm Thunderhawk 2

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

Screenshots

STRANGE DAYS

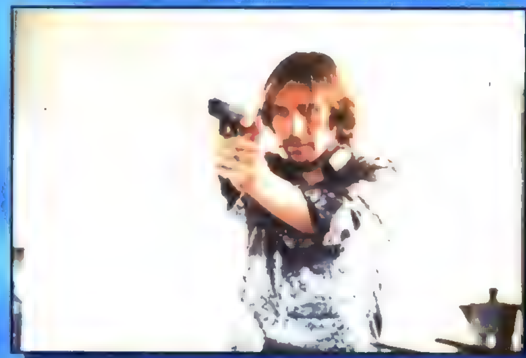


Stel, je gaat bungeejumpen. En je wil dat voor het nageslacht vastleggen. Maar dan wel echt. Dus inclusief de kriebels in je buik, het zweet op je voorhoofd en de poeplucht in je broek. Zeg maar real time in playback. In 1999 kan dat.

Strange Days begint op oudjaar 1999. Op de rand van een nieuwe eeuw maakt het allemaal niets meer uit en dus zuipt, vecht en feest de bevolking van Los Angeles er op los. De politie patrouilleert met tanks en slaat op bijna alles wat beweegt. Kortom LA is chaos.
Lenny Nero, onze hoofdpersoon, trekt zich nergens iets van aan. Hij heeft werk te doen, business is business en daarbij heeft hij liefdesverdriet.
Lenny verkoopt, illegaal, 'playback clips'. En daar is veel vraag naar.

MOORD

Het enige dat Lenny niet wil verkopen is snuff; clips waarin mensen doodgaan. Als hij er toch een in handen krijgt, staat daar de moord op van iemand die hij kent. De beste vriendin van z'n ex. Al snel wordt duidelijk dat die ex, gespeeld door Juliëtte (Natural Born Killers) Lewis ook gevaar loopt. En omdat Lenny nog steeds gek op haar is, doet hij natuurlijk z'n best om haar te redden. Maar miss Lewis wil niks meer met hem te maken hebben, en haar creepy nieuwe vriendje al helemaal niet. Moeilijk, moeilijk.
En het is al ingewikkeld genoeg. Want tot vlak voor het einde is niet duidelijk wie nou de bad guy is. Uiteindelijk is het er meer dan een en hebben ze ook niet echt wat met elkaar te maken. Maar na 2,5 uur was ik zo suf van al die straatrellen, playbacks en piepende autobanden, dat een vergezochte ontknoping me niet meer zo veel kon schelen.





JUST OKÉ

Kathryn Bigelow, de regisseur van Strange Days (en ook van Point Break, Blue Steel en Near Dark) heeft goed naar de beelden van de Rodney King rellen gekeken. Als ze net zoveel aandacht aan het script als aan de rellen had besteed, was Strange Days ass kicking geworden. Nu is het alleen oké. (Februari/maart in de bioscoop)



SHORTS

REBOOT

Reboot is een computeranimatie-serie voor jonge kinderen. En zoals dat dan hoort zit er geen geweld in.
Bob, Dot en Enzo zijn drie vrienden die in Mainframe wonen, een stad in een computer. Daar wonen ook Megabyte en Hexadecimal, twee computervirussen die Mainframe graag willen 'erasen'. Bob, Dot en Enzo moeten dus vaak in actie komen. So far niets bijzonders.
Wat REBOOT de moeite waard maakt zijn de graphics. De serie is met grote, snelle, gigacomputers gemaakt en ziet eruit alsof je je SNES bent binnengewandeld. In het voorjaar gaat RTL 4 de serie uitzenden. Polygram brengt REBOOT ondertussen op video uit. Per band twee afleveringen en dat is ongeveer 45 minuten ooggenot. (Deel 1 f19,95, volgende delen f24,95)



Bounty Dog

Een beetje manga heeft een donkere, het-einde-van-de-wereld-is-nabij-achtige sfeer, rebellen, huurlingen of gangwars en veel hi-tech.
In het jaar tweeduizendzoveel is de maan een kolonie van de aarde. Een onbekende magnetische krachtbron begint straling uit te zenden die steeds sterker wordt. Niemand weet wat het is en dus

GHOST IN THE SHELL



Het moest wel fout gaan. Het was zo'n dag. De tandarts had me de vorige dag van m'n laatste verstandskies beroofd (zou het daardoor komen?), m'n fiets had een lekke band en het openbaar vervoer suckt.



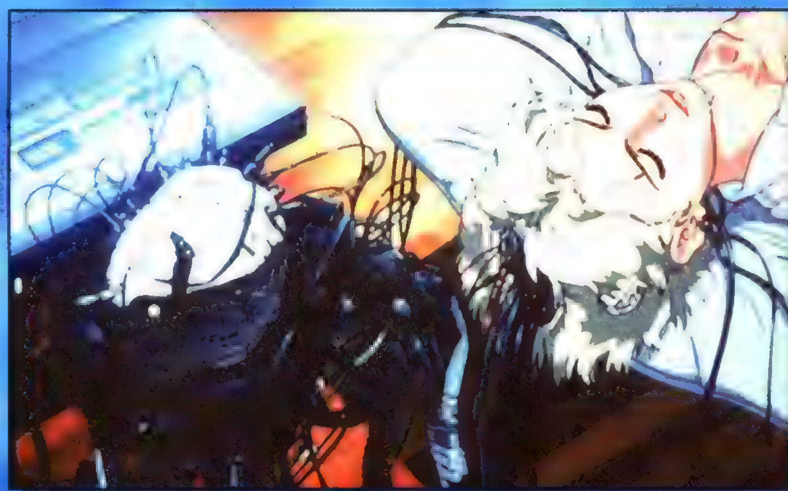
Ondanks alles had ik een stralend humeur. Die dag zou de persvoorstelling van Ghost In The Shell zijn. Eindelijk. Manga in de bioscoop. En niet zomaar manga. GITS zou state of the art computer graphics hebben en een nieuwe standaard in animatietechnieken zetten. En het verhaal klonk ook oké.

CYBERCRIME

GITS speelt zich af in het jaar 2029. Cybertechnologie is de gewoonste zaak van de wereld. Cybercrime dus ook. Section 9, de elite van de Japanse geheime dienst, maakt jacht op de Puppet Master. Hij is een beruchte hacker die steelt, optiebeurzen manipuleert en regelmatig de terrorist uithangt. De leden van Section 9, die bijna allemaal cyborg zijn, komen erachter dat de Puppet Master helemaal geen mens is. Hij is een computervirus. Gemaakt door hun eigen Ministerie van Buitenlandse Zaken.

SHIT

Klinkt goed toch? En vandaag was dan eindelijk GITS-day. 'Oh, je komt voor de persvoorstelling van Ghost in the Shell? Die is net afgelopen.' Wat!?
Mijn persbericht klopte niet; wel de goede dag, niet het goede tijdstip. En een extra voorstelling speciaal voor ons van PU zat er niet in. De band moest onmiddellijk weg om nog op tijd voor het filmfestival ondertiteld te worden. Shit. Wat nu? Met de deadline in m'n nek had ik eigenlijk maar twee opties. Internet opduiken en met alles wat ik bij http://www.manga.com/manga/ghost/ghost.html vond een recensie in elkaar draaien, of gewoon eerlijk zijn en vertellen dat ik hem niet gezien heb. Zucht, daar gaan we: Nancy kwam te laat voor Ghost In The Shell. De opvolger van Akira. Een van de weinige manga's die op big screen te zien is. Shoot me.
(Eind februari, begin maart in de bioscoop)





wordt een eenheid van de cybernetische huurlingengroep Bounty Dog naar de maan gestuurd. Zij komen erachter dat de krachtgolven gestuurd worden door een alien met een pesthekel aan mensen die natuurlijk van plan is de aarde te vernietigen. Wat wil je nog meer?

Mangamania



Dance, Trance, Techno and Hardcore staat op het hoesje van Mangamania. Ga maar voornamelijk uit van techno. Alle nummers op de dubbel CD worden door soundsamples uit Akira aan elkaar geplakt, wat wel grappig is. Nummers als Demons of Hell, Virtual Communication en After the Holocaust beloven je een trip naar de 21ste eeuw. Mja, techno is niet mijn ding, dus die trip was aan mij niet besteed.
(Mercury f42,95)

Hebbe?!

De temperatuur komt even boven nul en PU-headquarters krijgt last van lentemania. Maak er gebruik van. Er liggen tien videobanden klaar voor snelle briefkaartsturders. Vijf keer REBOOT deel 1 en vijf keer BOUNTY DOG. Zet behalve je naam en adres op de kaart welke band je wil. Dat is alles.

Toy S



Toy Story moet Disney's bioscoophit worden van dit jaar. Bijzonder aan de film is dat hij helemaal met de computer is vervaardigd! Ideaal dus om er daarna een videogame van te maken, de spelers en achtergronden staan immers al in de computer. In Amerika is de film al uit, maar wij krijgen 'm eerst op cartridge. Lights, Camera, Action!

VERJAARDAG

Toy Story verplaatst je in een wereld waar speelgoed tot leven komt als er geen mensen in de buurt zijn. De centrale figuur van het verhaal is de trekpop-cowboy Woody. Woody is het favoriete speelgoed van de zesjarige Andy en neemt een ereplaats in op zijn bed.
Het leven van Woody is eigenlijk best oké en het lijkt erop dat hij nog vele jaren Andy's favoriete speelgoed blijft. Tenminste...

CONCURRENTIE

Er is eigenlijk maar een grote vrees voor Woody en dat is Andy's verjaardag, want dan krijgt Andy heel mooi nieuw speelgoed en laat hij Woody misschien links liggen en de grootste angst van speelgoed is om vergeten te worden!
In zijn nieuwsgierigheid om te weten wat Andy voor zijn verjaardag zal krijgen, stuurt Woody de groene speelgoedsoldaatjes op een verkenningsmissie. Snel horen ze het gevreesde nieuws; Andy krijgt nieuw speelgoed in de vorm van Buzz Lightyear. Buzz is de nieuwste super-powered-karate-chopping-laser-blasting-space-hero-action-figure en het lijkt onvermijdelijk dat hij meteen Andy's nieuwe favoriet gaat worden!

SLECHT PLAN

Woody, geschrokken van dit nieuws, smeedt het plan om gelijk na Andy's verjaardag met de hulp van een speelgoedauto Buzz achterin een diepe la te botsen. De uitvoering gaat helaas niet geheel volgens plan en per ongeluk wordt Buzz door het raam naar buiten gelanceerd. Het andere speelgoed ziet dit gebeuren en ze keren zich tegen Woody om wat hij met Buzz heeft gedaan. Nu moet Woody Buzz redden om de vrede te bewaren in speelgoedland.

SPEL IS VERHAAL

Bovenstaand verhaal beslaat de eerste acht levels van dit spel. In level 1 bijvoorbeeld moet Woody eerst de soldaatjes bevrijden uit hun doos, ze een babyfoon meegeven en dan zelf de andere babyfoon vinden. Zo komt Woody te weten dat Andy zijn nieuwe favoriet Buzz heeft gekregen en op weg is naar zijn kamer. Alarm!
Woody moet in level 2 zorgen dat alle rondlopende stukken speelgoed terug worden gebracht naar hun vaste plek voordat Andy zijn kamer bereikt.
Dan ontmoet Woody Buzz. Om te bewijzen dat hij net zo cool is als Buzz schrijven ze een race uit. Woody moet proberen om allerlei obstakels te ontwijken om net zo snel als Buzz een moeilijk parcours af te leggen. In level 4 droomt Woody van mega-eindbaas Buzz en moet hij die droom, en de reuze-Buzz, overwinnen.

HOUTERIGE WOODY

Ondanks zijn minderwaardigheidscomplex is Woody wel een aardig mannetje. Hij is inderdaad erg mooi getekend, maar de graphics zijn niet zo mooi en strak als de verpakking en de handleiding doen suggereren. De meubels en andere

POWER TIP



Haal de blokken snel weg, zodat Rex erdoor kan!



Gooi de babyfoon naar beneden met de lasso.



Het dikke varkentje Hamm is bijna niet te tillen.



Irritante Buzz maakt een geintje van de serieuze strijd.



Koekhappen voor hongerige haaien.

POWER TIP



Gebruik de lasso om vervelende helikopters tijdelijk weg te jagen zodat je bij de sterren kan.

Story





obstakels in de kamer van Andy en in andere locaties lijken levensecht maar het decor doet een beetje kaal aan.
Woody gebruikt zijn lasso om voorbij de moeilijkste obstakels te komen en om vijandelijk speelgoed tijdelijk uit te schakelen. Zijn enige andere kunstje is lopen en springen. Geen special moves voor deze cowboy dus.

EERST MAKKELIJK

Toy Story heeft 17 levels. De eerste paar levels kun je bijna met je ogen dicht uitspelen, tenminste, je kunt makkelijk de opdracht uitvoeren. Pas later blijkt dat de eerste levels niet zo makkelijk zijn als ze lijken. Je kunt ze namelijk uitspelen zonder de extra levens en continues te halen die op moeilijk te bereiken plekken liggen, maar dan haal je het einde nooit. Er zijn namelijk geen passwords in Toy Story. Om het einde te halen zul je altijd vanaf het begin moeten beginnen. Dat kan vervelend zijn, maar het is een trucje van de fabrikanten om het spel een langere levensduur te geven. Persoonlijk zou ik liever hebben gezien dat ze het aantal levels hadden verdubbeld.



Ooit op de rug van een dino gezeten?



Pas op voor de lasers van 'nachtmerrie-Buzz'.

HELPENDE HANDEN

Hoewel Woody de hoofdfiguur is, kun je hem als speler niet altijd direct besturen. In level 5 bijvoorbeeld bestuur je een op afstand bestuurbare racewagen waarmee je Buzz de la in moet botsen. Je moet de auto wel snel door de troep in Andy's kamer manoeuvreren want de batterijen lopen snel leeg!
Trouwens, niet al het andere speelgoed is Woody kwaadgezind: het spaarvarkentje Hamm lijkt zich voortdurend op te stellen bij spullen die voor Woody belangrijk zijn en het schetsboek wijst je de weg als hij vermoedt dat je die kwijt bent. Ook de sterke worstelaar Rocky Gibraltar kun je inzetten om zware obstakels weg te duwen.

POWER TIP



Laat worstelaar Rocky Gibraltar het obstakel wegduwen.

FACT FILE

Toy Story is de eerste bioscoopfilm van volle lengte die helemaal is opgebouwd uit computer-gegenereerde 3D graphics. De film is gemaakt door het Californische bedrijf Pixar in samenwerking met Walt Disney Feature Animation. De 3D graphics die voor de film zijn gebruikt, zijn dezelfde die uiteindelijk in de videogame verwerkt zijn.

DRAADWERK

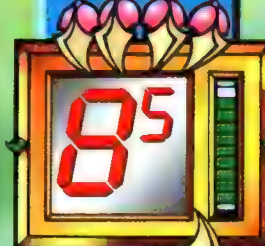
De manier waarop Woody is gemaakt, is tekenend voor de nieuwe generatie videogames. Grafische ontwerpers en kunstenaars beginnen door eerst een draadwerk te maken van Woody, dat later wordt ingevuld door de computer, zodat de uiteindelijke vorm verschijnt. Verschillende parameters worden aangebracht waaruit de computer kan lezen op welke manier licht reflecteert van de verschillende onderdelen van Woody (zijn laarzen glimmen bijvoorbeeld meer dan zijn flanellen shirt). De laatste stap is Woody kleur te geven. Dat gaat door middel van het aanbrengen van texturen van bijvoorbeeld spijkerstof voor zijn broek en leer voor zijn hoed en laarzen. Klaar is Woody!

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	9⁵

- ▲ Schattig verhaal
- ▲ Schattige graphics
- ▲ Schattig deuntje
- ▼ Vooral voor schattige kleine kindjes

SNES
Prijs: ƒ 169.95 Bfr.ca.3050
Fabrikant: Disney Interactive
Importeur: Future Zone
Tel.010-4369350



Toy Story is prachtig getekend maar er staat niet voor niets 'voor kinderen van zes of ouder' op de verpakking. Toy Story heeft wel een prachtig verhaal en is ook voor het oudere broertje of zusje best leuk. Overtuig je ouders dus om dit spel aan je kleine broertje of zusje te geven voor zijn of haar verjaardag, maar pas wel op dat de andere spelletjes niet jaloers worden!

BJORN

Hoewel in Nederland niet zo bekend, is Spawn een echte held in de USA. Ik ben een grote fan van striptekenaar Todd McFarlane, en heb dan ook heel wat nagels afgebeten toen vier maanden geleden al werd beloofd dat Spawn naar de redactie gestuurd zou worden. Nu is het dan eindelijk zover en mijn wachten werd beloond.


Met de 'Burning Fist' slaat Spawn een gat in de lucht.


Special move 'Tinkerbell' zoekt zelf z'n doel.

TODD'S KEUKEN

Net als de andere games met Marvel-achtige stripfiguren, is Spawn een platform/actiespel. Het verhaal achter zijn eerste videogame is te spannend en te mooi om het allemaal te verklappen, maar omdat we toch groot wilde uitpakken met deze titel vertel ik je in een apart verhaaltje iets over zijn schepper, Todd McFarlane, en laat ik zien hoe een stripfiguur van potloodschets tot fullcolorplaat transformeert.
Wat de game betreft hoeft er maar één ding duidelijk te zijn: Spawn is de good guy en de rest zijn de bad guys.



Lichtgeraakte eindbaas heeft een oogje op Spawn.


Overtkill zweeft weg na Spawns overwinning.


Kaakschop met driedubbele schroef.


Spawn slooft zich een beetje uit.

Zelfgenezing volgens de oude traditie


Nare gast die Redeemer.


Vier prachtige projectielen, maar waar is de vijand?

SPECIAL MOVES

Ik hoor je denken: wat is er dan zo speciaal aan Spawn? Platformgames met heftige graphics hebben we eerder gezien, denk maar aan X-Men! Klopt, maar behalve nog mooiere graphics heeft Spawn meer. Om dit platformpje aan te kunnen moet je wel een knokspel expert zijn. Spawn heeft namelijk net zo veel special moves als een volwassen Mortal Kombat character! Fire Storms en Burning Fists tik je niet zomaar even uit je joypad, daar moet je getrainde vingers voor hebben: halve rollen tegen de klok in van beneden naar links terwijl je de R-Knop ingedrukt houdt

POWER TIP

Heb je Internet? Kijk dan meteen op http://www.mcfarlane.com//spmain.html voor alle info over Spawn en zijn schepper!

Todd McFarlane's Spa

worden gevolgd door de X-Knop. Dan pas heb je een beetje special move te pakken!

SLAPPE WATJES

Ook de eindbazen hebben zo hun eigen kunstjes en zijn daardoor moeilijk te verslaan. Ondanks dat ze moeilijk zijn, vormden ze voor mij een verademing, want de lulletjes die in de eerste levels voor slechteriken moeten doorgaan, zijn verder maar slappe watjes.
Wel hebben ze Spawn goed kwaad gemaakt door een groep kinderen te ontvoeren. Telkens als ik denk dat ik ze kan redden, komt er weer een of ander supermonster opdagen om daar een stokje voor te steken. Je hoort het al, ik heb het druk, kinderen redden enzo...

POWER FILE: TODD McFARLANE

Todd McFarlane werd geboren op 16 maart 1961 in Calgary. Op zijn veertiende ontdekte hij de wereld van de stripboeken en gaf al zijn geld uit aan strips van zijn favoriete tekenaars. Vanaf dat moment tekende hij onafgebroken strips en stripfiguren.
Todd betaalde zijn opleiding grafisch ontwerper door parttime te werken bij een luierservice en een stripboekenwinkel terwijl hij elk vrij uurtje vulde met schetsen en stripfiguren tekenen. Toen hij afstudeerde in 1984 schreef hij eindeloze sollicitatiebrieven naar uitgevers van stripboeken en kreeg 700 afwijzingen in de post. Uiteindelijk kwam de verlossing van Marvel Comics, bekend natuurlijk van onder andere de X-Men, Spiderman en de Hulk. Na twee jaar potloodtekeningen maken van minder bekende stripfiguren, werd hij gepromoveerd naar de Hulk, weer twee jaar later gevolgd door Batman en Wolverine.

SPIDER MAN

Vanaf 1989 werkte Todd McFarlane nauw samen met David Michilinie, de schrijver van Amazing Spider Man. Toen al drukte de stijl die Todd introduceerde een flinke stempel op de vernieuwde Amazing Spider Man boeken, zozeer zelfs dat hij een jaar later zijn eigen verhalen mocht verzinnen en tekenen. Deze nieuwe serie werd simpelweg Spider Man genoemd en het eerste nummer werd meteen de best verkochte strip aller tijden met een oplage van 2,5 miljoen exemplaren.

IMAGE COMICS

In 1991 liet Todd zowel Spider Man als Marvel achter zich en verkaste naar Portland, Oregon. Tijdens een rustperiode van zes maanden sprak hij met andere Marvel tekenaars en ontdekte dat hij niet de enige was die gefrustreerd raakte door de bureaucratie die heerste binnen het vergrijzende Marvel. Samen met deze tekenaars vormde Todd zijn eerste uitgeverij, Image Comics, waar elke tekenaar zijn eigen creaties onder beheer had.
Toen pas, met de formatie van Image Comics, voelde Todd dat hij zijn eigen creatie, Spawn, leven in kon blazen. In Mei 1992 was het eerste nummer van Spawn met 1,7 miljoen verkochte albums het meest succesvolle stripboek ooit dat door een onafhankelijke uitgeverij was gepubliceerd. In totaal zijn er (na 34 delen) zo'n 55 miljoen exemplaren aan de man gebracht. Sindsdien zijn er televisieseries gemaakt met niet alleen Spawn in de hoofdrol, maar ook zijn aartsvijand, de Violator en Angela, een figuur geïntroduceerd door Todd's collega Neil Gaiman.

MERCHANDISE

Vele grote bedrijven waren geïnteresseerd in het produceren van actiefiguren van de immens populaire Spawn. Dit idee beviel Todd, maar om zijn fans van kwaliteit te verzekeren besloot hij tegen alle adviezen in zelf met de produktie van actiefiguren te beginnen. De eerste en zelfs de tweede reeks was datzelfde jaar uitverkocht.

HYPE

Spawn valt niet meer uit de Amerikaanse jongenskamers weg te denken. Spawn is hot en zit zelfs nog in de groei. Tekenfilmseries met een volwassen karakter in de trend van de Mangafilms komen in de zomer al in Amerika op de televisie en aan het eind van dit jaar staat de lancering van een grootse bioscoopfilm op stapel met het geesteskind van Todd McFarlane in de hoofdrol. Toekomstmuziek weliswaar, maar de lancering van zijn eerste videogame bewijst dat hij serieus genomen moet worden. En dat is terecht, want ook in Nederland verwacht ik een echte Spawn-hype, als die er al niet is.



Eerst schetst Todd McFarlane met potlood.



Dan trekt hij het netjes over met inkt.

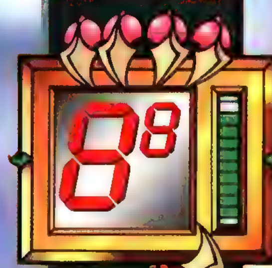


Om het vervolgens prachtig in te kleuren.

RAPPORT

GRAPHICS	9,5
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	9,5

SNES
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca.2700
Fabrikant: Acclaim/Todd McFarlane Productions
Importeur: Dimensions Plus
Tel.050-3129818



Over de graphics van Spawn kan ik kort zijn: ronduit prachtig. Zowel de achtergronden als Spawn zelf en de eindbazen zijn wreed. Ik vind het dan ook jammer dat de 'gewone' slechteriken zo minimaal zijn. Mesjes, stokjes en machinegeweertjes sla je zo uit hun slappe handjes en ze zijn zo voorspelbaar als de avondspits. Desondanks verdient Spawn mede dankzij massa's special moves een absoluut topcijfer!
BJORN

POWER TIP

Soms moet je een paar simpele vijanden verslaan voordat je verder mag lopen. Dit is een goed moment om die special moves te oefenen!

review

BEAVIS & B

Virtual Stupidity

Vroeger waren mensen dom en woonden ze in grotten. Ze konden niet praten en aten rauw vlees. Eeuwen zijn er overheen gegaan voor we van een stelletje apen veranderden in tot wat we nu zijn: homo sapiens, de denkende man, toppunt van de evolutie en creatie van god. Toen kwamen Beavis en Butt-head...

WHITE TRASH

Beavis & Butt-head wonen in een suburb in Amerika en hebben in één klap de volledige beschaving ongedaan gemaakt. Ze leven van Nachos, kennen maar drie woorden en houden van heavy metal. Ze adoreren van alles wat cool is en haten wat suckt. Ze zijn het schoolvoorbeeld van white trash, de schrik van elke moeder en de nachtmerrie van de onderwijzers. Tegelijkertijd zijn ze de helden van MTV. Want zeg nu eens eerlijk: kijk je liever naar 'zo vader zo zoon' of naar Beavis en Butt-head?

PIEMELS

Juist, want niemand wil van negen tot vijf in driedelig grijs op kantoor zitten. We willen de hele dag voor de TV hangen, jaar in jaar uit hetzelfde t-shirt dragen, kikkers opblazen, in elkaars gezicht rufTen en de lengte van onze piemels vergelijken.
Beavis en Butt-head



BUTT-HEAD

doen dat en daarom houden we van ze. MTV weet dat en bracht daarom de serie 'things that don't suck' uit. De hele mikmak: 'books that are cool', 'videos, chicks and more videos', een CD en de onvermijdelijke kalenders en schoolagenda's.
Als slagroom op het puntje van de ijsberg hebben ze ook twee games uitgebracht: Beavis and Butt-head MegaDrive/Snes/Game Gear en de CD-ROM Virtual Stupidity. In deze laatste help je de twee wanhopige sukkels om aansluiting te vinden bij de straatbende van hun grote idool Todd.

TODD DE HELD

Todd heeft tatoeages, rijdt een snelle wagen en betaalt niet voor zijn Nachos; Todd is cool. Todd is aanvoerder van een gang bestaande uit een handjevol niksnutten, die hun dagen doorbrengen in het park, vieze opmerkingen maken naar langslopende meisjes, en schelden naar sukkels. Beavis en Butt-head worden op slag verliefd op Todd en willen nog maar één ding: met hem hangen. Eén klein probleempje is natuurlijk dat Beavis en Butt-head zelf de twee grootste sukkels zijn die er op de aarde rondwandelen. Todd lacht ze uit in hun gezicht. Toch geven ze niet op. Ze zetten alles op alles om Todd zover te krijgen dat ze zijn gang mogen joinen. En daarbij ga jij ze helpen.

LEKKER WIJF

In de openingsfilm zie je Beavis en Butt-head aan het werk bij Burgerworld. Ze zien een lekker wijf en beginnen spontaan te kwijlen. Dan komt Todd binnen. Hij bestelt een hamburgermenu, deelt wat klappen uit aan onze helden en gaat weg zonder te betalen. Nu zijn onze jongens pas helemaal in de wolken. Forget the girl, laten we hangen met Todd.

KEEP IT SIMPLE

De game begint op school. Beavis en Butt-head zitten in de natuurkundeklas een kikker te ontleden. Ze kijken verveeld naar buiten en zien twee gasten vechten, cool. Dan neem jij de controle over. Onder je rechter muisknop zit een menu, waaruit je een aantal verschillende handelingen kunt kiezen. Je kunt iets bekijken, pakken, ergens naar toe lopen, met mensen praten of je inventaris checken. Klinkt misschien een beetje lastig, maar dat is het niet. Want Beavis en Butt-head zouden Beavis en Butt-head niet zijn, als ze het niet zo simpel en makkelijk mogelijk hadden gemaakt.

HET DAK OP

Nadat je je klasgenootjes het bloed onder de nagels hebt weggepest, verlaat je de klas. In de gymzaal staat de gymleraar, een opgefokte Vietnam-veteraan, harde orders uit te delen. Na een beetje rondspringen en slingeren, hangt Butt-head ineens aan een ladder. Als die naar beneden schuift, kom je op het dak.
Hier begint één van de drie mini-games, 'hook-a-loogie'. Je hangt over de rand van het dak en spuugt naar beneden. Aan de linkerkant zie je de kracht van de spuug en met de muis kan je mikken. Na tien keer raak spugen, krijg je een bonusroggel. Als het je lukt die te droppen op het schoolhoofd, heb je gewonnen en kan je door de ventilatieschacht weer naar beneden. Het schoolhoofd is zo stom om achter je aan te gaan, waardoor hij vast komt te zitten in de schacht. Pech voor hem.

VIDEOCLIPS

Nu is het tijd om de stad onveilig te maken. Je kan hangen in de Burgerworld, de mini-supermarkt of thuis. Het leukst is de tennisclub in het park van Todd's gang. Hier vind je het volgende spel, waarbij je met een tennisballenkanon op de clubleden moet schieten.
Hoe verder je komt, hoe meer lokaties er bijkomen, waar Beavis en Butt-head kunnen rondhangen. Af en toe moeten ze naar huis om TV te kijken. Op de CD-ROM staan videoclips van Primus, GWAR en Sausage. De rest van het spel zit tot de nok toe gevuld met keiharde rock en loepzuivere geluidssamples van de stemmen van Beavis en Butt-head. Het is volledig volgesproken door Mike Judge, die de stemmen van beide helden doet.
Net als het geluid zijn ook de graphics van hoge kwaliteit. Zolang je de window waarin het spel draait klein houdt, zie je gewoon een volledig interactieve tekenfilm.

Todd!!!

Het harde leven in de bak.

BUTTHEAD: SLEEPS WITH CHICKS

Dromen zijn bedrog aarskop.

Vette GWAR-video.

Even wat ladies oppikken.

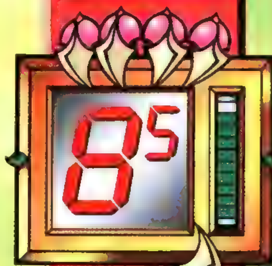
School suckt hard.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	9⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Stooopid
▲ [illegible]
▲ [illegible]
▼ [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79.95 Bfr.ca. 1440
Systeemeisen: 486 DX33, 8 MB RAM, Double speed CD-ROM, SB-compatible geluidskaart local bus videokaart en Windows 95.
Fabrikant: Viacom New Media
Distributeur: CIC International
Tel. 0348-410576



[illegible] cool. Alle scènes en verhaaltjes zijn origineel en erg leuk. Maar volgens mij kan je het beter huren of lenen want als je die onzin een keer gezien hebt, weet je het ook wel.
[illegible]

Police QUEST SWAT

Je staat met je rug tegen de muur, langzaam draai je je hoofd om de hoek. Je hebt geen idee van wat je te wachten staat, behalve dat je kunt rekenen op een kogel in je lijf als je één stap teveel neemt...

BAD OMA

Je wang ligt op de kolf van je 12 gauge shotgun geladen met 12 patronen, elk met 100 gram aan schroot. Langzaam wordt je blikveld wijder en net als je denkt dat de bad guys al de benen hebben genomen, kijk je door het vizier recht in de loop van een Colt.45. In een flits zie je dat het moordwapen wordt vastgehouden door een bejaard vrouwtje. Zonder je te bedenken haal je twee keer de trekker over en het arme wijffie vliegt door de kracht van de inslagen twee meter door de lucht. Mag het een onsje meer zijn?

IJZERVRETERS

Daryl Gates' Police Quest SWAT is een politie-simulatie. Of liever gezegd, een vrijbrief om er weer eens lekker op los te knallen. Het onderwerp van Police Quest SWAT is de speciale elite-eenheid die deel uitmaakt van het politiecorps in elke grote stad van Amerika.
SWAT staat voor Special Weapons And Techniques. Het zijn eigenlijk in militaire stijl georganiseerde kleine teams van ijzervreters die worden ingezet in de meest uiteenlopende situaties. SWAT komt bijvoorbeeld in actie als er ergens een gijzeling gaande is of een bende vuurgevaarlijke criminelen bezig is een bank te overvallen. En vergeet natuurlijk niet de fundamentalistische islamitische terroristen. Maar de jongens en meisjes van de SWAT stormen net zo gemakkelijk een woning binnen als oma zich gebarricadeerd heeft in de kamer van het bejaardentehuis, omdat ze geen bessenjenever mag hebben van de dokter.

REALITISCH

PQ SWAT bestaat uit een aantal realistisch opgezette onderdelen. Als eerste kom je binnen in de Police Academy, om de broodnodige basiskennis op te doen, die in principe elke agent in huis moet hebben. Vervolgens, als je goed je best hebt gedaan, mag je naar 'Metro Division', het hoofdkwartier van de Los Angeles Police Departement. Als je denkt dat je dan met je M-16 de straat op mag, dan heb je het goed mis. Hoewel je nu bent ingedeeld bij het parate SWAT-team, moet je je eerst kwalificeren als Assaulter of Sniper.

SPIEGELTJE

Om te beginnen kan je in het leslokaal bij 'Me-



In de klas bij Metro Division.


Inval in het bejaardentehuis.


Oog in oog met een psychotische oma.


Scherpschieten in Hollywood Hills.

tro' je verdiepen in de tactische achtergronden van een SWAT-agent. Je leert dat er twee manieren zijn om een gebarricadeerde structuur te benaderen. Met de 'Stealth' wordt een gebouw voorzichtig gepenetreerd. Een soort verkenner schuifelt op zijn buik over de grond, gewapend met een Colt.45 en een spiegeltje in de hand. Dat doen ze omdat mensen het eerst zaken waarnemen op ooghoogte, dus als er een klein spiegeltje over de vloer om de deurpost heen steekt, zal dat minder snel opvallen dan wanneer er een agent van 90 kilo zijn speknek om de hoek steekt.
Als de verkenner eenmaal een vijandig element (boef) heeft gelokaliseerd, dan waarschuwt hij met handsignalen de achter hem aanwezige assaulters. Deze jongens betreden de ruimte op de volgende manier: ze stappen beurtelings de ruimte in door zich naar binnen te laten rollen en vervolgens het gewapende element tot overgave te dwingen. Gebeurt dit niet meteen, dan wordt het vuur geopend totdat de vijand geneutraliseerd is.

REUZESTRIJKERS

De tweede manier om een gebarricadeerde structuur binnen te dringen is de dynamische. Op afstand worden op een aantal strategische plaatsen scherpschutters neergezet, die samen alle openingen van een gebouw kunnen bestrijken. Het SWAT-team wordt vervolgens in kleinere eenheden 0pgedeeld. Elk van die onderdelen moet het gebouw via een andere ingang binnendringen. De horloges worden gelijkgezet, zodat iedereen van het team op hetzelfde moment het gebouw binnenstormt.
Om de aandacht van de verdachte af te leiden, blaast het SWAT-team bijvoorbeeld een deur op die ze juist niet zullen gebruiken om het pand binnen te dringen. SWAT maakt ook gebruik van de zogenaamde 'Flash-Bangs', een soort reuzestrijkers, die een oogverblindende flits afgeven. Daar komt nog bij dat er ook een zootje traangasgranaten naar binnen vliegen en je kunt op je vingers af tellen dat de lust om tegenstand te bieden flink zal zijn afgenomen.

TRAINEN

De hierboven beschreven tactieken zijn in het spel verwerkt op een manier die de werkelijkheid vrij dicht benadert. Je mag trainen op de close combat range om je te bekwamen met de Colt.45, de Shotgun en de MP-5 (een compact 9 mm pistoolmitrailleur). Op de Angeles-schietbaan moet je het sluipschieten oefenen. Het is moeilijker dan je denkt om een doel van drie vierkante centimeter precies in het midden te raken.

LOW PROFILE

Heb je je opleiding echt voltooid, dan mag je als rookie mee met de Big Boys. Bij je eerste missie maak je geheid fouten, dus je kunt je het beste een beetje op de achtergrond houden. Want per slot van rekening wil je niet onnodig een oud omaatje met je shotgun uit haar slippers schieten. Ook niet als het verschrompelde musje een Colt.45 in haar bevende vingertjes houdt.

IN DE ROOS

Daryl Gates' Police Quest SWAT is een killer van een spel. Dat kan ook bijna niet anders, want de samensteller van het spel, Daryl Gates, is degene geweest die in de vijftiger jaren de eerste SWAT-teams heeft opgezet.
Bovendien is Chief Gates verantwoordelijk voor de hele Police Quest-serie van Sierra. Ook zijn SWAT-versie is een schot in de roos.

RAPPORT

GRAPHICS 9°
GELUID 8°
ORIGINALITEIT 8°
SPEELBAARHEID 7⁵

▲ Toffe wapens
▲ Vette graphics
▼ Vrij moeilijk
▼ Weinig bloed

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1440
Systeemeisen: PC met win 95/win 3.1/Dos 5.0. Minimaal 486-33, 8Mb RAM, CD-ROM.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

8¹

Daryl Gates heeft met Police Quest SWAT net zo gronding werk afgeleverd als ten tijde van zijn echte baan bij de Los Angeles Police departement.
MICHAEL





De Colt.45.

The short range track.

De pepper poppers.

Target practice.

Open fire!



In de kroeg valt het leven soms ook niet mee.



Franse musketiers zoals ze er werkelijk bijliepen.



Le Brun krijgt een knecht.



Het was weer gezellig in het bos.

POWER TIP

Wees beleefd en toon interesse in de anderen maar schroom niet om geweld te gebruiken, dan kom je er wel.

The Adventures of the Fifth Musketeer
Touché

Gek eigenlijk dat de Musketiers niet eerder een eigen spel hebben gekregen. Ze zijn er leuk genoeg voor. En garde, mon ami...

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	9,0

- ▲ Grappig
- ▲ Eenvoudig speelbaar
- ▲ Figuren lijken intelligent
- ▼ Iedereen praat graag en veel

PC CD-ROM
Prijs: f 99,- Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 386, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: US Gold
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701

7,6

Op zich een standaard-adventure, dat toch leuk is om te spelen. De grappen zijn aardig, de puzzels zijn lastig, maar niet krankzinnig ingewikkeld en het geheel heeft voldoende snelheid om verveling te vermijden.

SLOEBERS

Het tijdperk van de musketiers speelde zich af van de 16e tot de 18e eeuw. Het waren huursoldaten die hun naam te danken hadden aan hun belangrijkste wapen: een musket. Meestal waren musketiers gewoon arme sloebers die dankzij hun militaire positie en hun wapen konden overleven. Alleen in Frankrijk hadden musketiers een andere positie. In de tijd dat de Franse koningen Lodewijk heetten waren Franse musketiers mannen van adel die, gewapend met musket en degen, onder speciaal bevel van de koning stonden. Ze brachten hun dagen door met zwaardvechten, schietoefeningen en vechten voor de koning.

DANDY'S

Het boek 'De drie musketiers' van Alexander Dumas heeft ervoor gezorgd dat nu de indruk bestaat dat musketiers rijke dandy's waren die het opnamen voor de armen en verdrukten en onrecht bestreden. Ook de leus 'Eén voor allen, allen voor één' past in dat historisch niet correcte beeld dat veel meer tot de verbeelding spreekt dan de werkelijkheid.

MOORD!

In Touché, de avonturen van de vijfde musketier, zijn de musketiers zo uit de boeken van Dumas gelopen. Ze oefenen de hele dag met hun degens en onderbreken dit alleen wanneer zij dringend nieuwe kleren moeten kopen.
De hoofdpersoon van Touché is Geoffroi Le Brun, een jonge edelman die, pas in dienst van de Musketiers, wordt geconfronteerd met een laffe moord. Zijn missie is duidelijk: spoor de moordenaars op en bezorg het testament van de overledene bij de rechthebbende nabestaanden.



Even wat nieuwe kleren passen.

ONSTERFELIJK

Op zich is Touché een adventure zoals er al tienduizend zijn gemaakt. Dat betekent: het scherm afzoeken met de muiscursor op zoek naar voorwerpen die in de inventory kunnen, praten met iedereen die je tegenkomt en reizen van stad naar stad. Wel grappig is de inventory-oplossing: je spulletjes worden voor je gedragen door een bedelaar die tot knecht van Le Brun is gepromoveerd.
Om de overwegend komische actie snelheid mee te geven is de hoofdpersoon onsterfelijk, wat het onnodig maakt om het spel vaak te saven en tevens de mogelijkheid biedt om alles uit te proberen zonder gevaar voor eigen leven.



Zou het strafbaar zijn om knechten om te brengen?



Goed gedaan Le Brun.


Tussen het vliegen door worden de filmpjes beeldvullend.


Zelfs in games kunnen die Russen geen mooie gebouwen maken.


De groene lichtjes (?) vormen je kabelbaan.

ICE & FIRE

Een 3D-actie avontuur van de makers van Tetris. Maar wat heeft schieten in een gerenderde ruimte te maken met vallende blokjes?

YSHEISA

Ice, dat is in dit geval een zwart gat een hemellichaam dat zo'n grote aantrekkingskracht heeft dat het zelfs licht absorbeert. Fire, dat is in dit deel van de cyberruimte een planeet die om Ice cirkelt. Ik noem het maar even zodat duidelijk is dat ik het heb over Ice & Fire en niet over Fire & Ice, want een spel met die naam bestaat ook.

MENSEN ZIJN SUKKELS

Goed, die twee dingen hangen in de ruimte en doen hun ding, totdat nieuwsgierige aardbewoners een kijkje komen nemen en meteen in paniek raken wanneer ze leven aantreffen op de Fire-planeet. Dat leven zit vooral in aliens waarmee volgens de mensen niet gepraat kan worden.

Aha, zullen ervaren gamers nu denken, daar is best een spel van te maken, bijvoorbeeld: schieten op aliens. Bijna goed, er ontbreekt alleen nog een goede reden. Maar kijk eens goed om je heen. Vliegt daar een ruimteschip waarvan de bemanning in een diepvriesslaap ligt? Inderdaad, en daarmee hebben we meteen een reden en een tweede speldoel te pakken. Dat die bemanning slaapt, heeft vast iets met de aliens te maken. Laten we de bemanning wakker maken en de aliens voor straf ombrengen. Tof, doen we!

EN NU IETS HEEL ANDERS...

Bovenstaand verhaal klinkt misschien wat sarcastisch, maar daar is een reden voor. Voor zover ik heb kunnen overzien, heeft de hele intro van Ice & Fire namelijk helemaal niks met het spel zelf te maken. Daarin ben je bezig met het ontsnappen uit een soort doolhof, om onmiddellijk in een ander doolhof terecht te komen totdat je acht doolhoven verder de echte uitgang hebt gevonden. Het eerste doolhof is overigens niet echt een doolhof. Je vliegt over het oppervlak van een brok ruimterots, maar je kunt je niet vrij bewegen. Je wordt geleid langs een spoor van groene lichtjes, waarbij je alleen bij splitsingen een beslissing hoeft te nemen. Al hangend aan de imaginaire kabelbaan kom je soms een rood schip tegen. Meteen stukschieten want dat is eigendom van de aliens. Soms kom je een blauw schip tegen. Heel laten en er overheen vliegen want dat levert energie op. Veel meer valt er vrees ik voor de speler niet te doen, behalve zich lichtelijk ergeren aan de matige kwaliteit van de graphics en zich afvragen wat de makers van Tetris heeft bezield om dit spel te maken.

RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	5⁰

▲ Van de makers van Tetris
▼ Matige graphics
▼ Geen bewegingsvrijheid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109.- Bfr.ca. 1960
Systeemeisen: 486-66, 8 MB RAM, 15 MB schijfruimte, Double speed CD-ROM speler, muis of joystick, geluidskaart
Fabrikant: Animatek/Zombie
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701

5⁶


Op de voorgrond een alien, geloof ik.


De gang naar het pompstation.

POWER TIP

ZOOP

Eens in de paar jaar komt er zo'n spel op de markt dat uitblinkt door zijn geniale simpelheid. Denk hierbij aan Pac-Man, Tetris en Bomberman. Zoop heeft alle ingrediënten: een simpel speelveld, een simpel spelconcept en simpele graphics. Maar of dat nou genoeg is voor een geniaal spel?

ZOEP?!

Over de naam hebben ze in ieder geval niet lang nagedacht. Zoop!? Zeg maar Zoep! Echter, het gaat natuurlijk om het spel. Het concept is makkelijk uit te leggen. Jij verdedigt een klein hokje in het midden van het scherm. Van vier kanten komen verschillende gekleurde vormen op je af. Je moet ze opruimen voordat ze jouw hokje bereiken.
Hoe doe je dat? Easy: zorg dat je dezelfde kleur hebt als de vorm die van plan is jou te vernietigen en druk op een knop. Zoep! Weg vorm.

OMGEVINGSKLEUR

Hoe krijg je nu de kleur van zo'n vorm? Simpelweg door tegen een andere vorm van die kleur te zoepen, want dan ruil je van kleur met die vorm. Je krijgt meer punten als je een rijtje vormen in één keer wegzoept, en na een tijdje ga je naar het volgende level.
Dan is er nog hulp, in de vorm van een 'omgevingsbom', 'lijnbom', 'kleurbom' en een 'bonusveer'. De omgevingsbom vernietigt alle vormen die de vorm aanraken die je vernietigt, de lijnbom vernietigt een hele lijn in één keer onafhankelijk van de kleur van de vormen en de kleurbom vernietigt alle vormen van dezelfde kleur als die van de vorm die je het eerst raakt. Het doel van Zoop: hou het zo lang mogelijk uit. Als een vorm jouw hokje bereikt dan heb je verloren.

AFGRIJSELIJK

Het eerste dat opvalt aan Zoop is niet zo zeer het spelconcept maar de vreselijke kleuren die zijn gebruikt bij de vormgeving van het speelveld. Aaargh! De Doe Maar kleuren roze en groen worden als vanzelfsprekend gecombineerd met Pampers-blauw en Ford Capri-oranje. Misschien is dit bedoeld als briljante poging om de speler af te leiden maar ik denk dat de SBFGS (Stichting ter Bestrijding van Frank Govers Smaak) hier niet erg blij mee is. Jammer dus van die afgrijselijke graphics, dat had echt niet gehoeven. Misschien is die vormgeving een kwestie van smaak maar ik vind het minimaal en slap. Voor Zoop geldt wel: als je het een leuk spel vindt, heb je er wel een te pakken waar je lange, lange tijd zoet mee bent.



Nog 44 te gaan, maar weinig mogelijkheden.



De Zoopjes winnen... ik kan wel inpakken.



Pijlsnel gaat het rijtje ten onder.

POWER TIP



Gebruik het kleurtje niet voor de langste maar voor de ingewikkeldste rij.

POWER TIP


Koop een zonnebril om level 2 uit te spelen.

RAPPORT

GRAPHICS	4⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

▲ Weer eens iets anders
▲ Verslavend spel
▼ Vreselijke kleuren
▼ Niet geniaal genoeg

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Fabrikant: Viacom
Distributeur: CIC International
Tel.0348-410576



Zoop neemt een plekje in onderaan de lijst van simpele, [illegible] een snel, misschien verslavend spel maar ik kan het toch niet bekronen met een ereplaatsje tussen Pac-Man, Bomberman en Tetris.
BJ[illegible]

Ook aan de SNES bezitters kan Donald Duck nu eindelijk zijn ware aard laten zien. In mijn review voor de MegaDrive (december '95) had ik het al over de gespleten persoonlijkheid van dit witte opvliegende eendje. In de SNES-versie is het niet anders.



Donald wordt door z'n karma uitgekraakt.

NIEUWSGIERIG AAGJE

Donald geniet van een welverdiende rust op een tropisch eiland. Ver weg van Duckstad, ver weg van de smog en vooral ver weg van die verdomde hyperactieve neefjes van hem. Alleen, met een twee weken oude Duckstad Gazette op het strand. Genietend van de mooie eendinnetjes in hun niets verhullende bikini's. Heerlijk.
Maar de rust is van korte duur. Donald krijgt van een plaatselijke bewoner te horen dat het heilige beeldje Shabuhm Shabuhm gestolen is. Dit beeld is het belangrijkste onderdeel van de plaatselijke godsdienst en het hele eiland is in rep en roer. Donald haalde zijn schouders op. Wat heb ik hiermee te maken? Het is hun probleem...
Maar niets bleek minder waar. Geprikkeld door zijn immer aanwezige nieuwsgierige aard begon hij op weg van zijn hotel naar het strand en van het strand naar het restaurant toch in hoekjes, gaten, onder tapijten en tafels te kijken. Totdat het zover kwam dat Donald zelfs brutaalweg een grote villa binnenging om daar maar eens een kijkje te gaan nemen.

MOJO MANSION

De ellende voor Donald begint in die bewuste villa; Mojo's Mansion. De spinnen vliegen om zijn oren en alleen uitgerust met een verouderd plasma pistool (hoe komt ie daar eigenlijk aan?) weet hij nog maar net het vege lijf te redden. Kwijlende butlers presenteren levend gebakken spinnen en in de kerkers zwemmen piranha's rond die zelfs voor amazone begrippen uitzonderlijk groot zijn. Nee, dit is eigenlijk niets voor een simpele eend uit een arbeiders gezin.
Maar ja, Donald heeft nu eenmaal zijn dikke snavel in het avontuur gestoken dus moet hij het ook maar afmaken. Van de grote Mojo Villa komt Donald terecht in een groot ninja trainingskamp. Hier rennen tientallen ninja's rond die het vooral gemunt hebben op toeristen in Hawaï outfits. Gelukkig wordt Donald een handje geholpen door een tovenaar die van hem binnen enkele seconden een tot in zijn tenen getrainde ninja weet te maken. Zwaaiend met zijn vechtstok wordt de ene na andere tegenstander doormidden gespleten en zwaait Donald door de lucht alsof zijn leven ervan af hangt, en dat doet 't ook!

GEWELD

Na zijn Ninja avontuur is Donald nog niet veel wijzer geworden over de verblijfplaats van Shabuhm Shabuhm. Maar een ding is zeker. Hij zal zijn taak volbrengen, ook al zegt de plaatselijke legende dat het beeldje zal worden terugbezorgd door een groot krijger. Onderweg heeft hij namelijk genoeg speciale munitie verzameld om in één keer de hele vijandige Muddrake stam uit te roeien. Als het niet op een diplomatieke manier kan worden opgelost, dan moet er maar een hoop nodeloos geweld gebruikt worden.



Ninja Donald splijt met z'n wapenstok alle tegenstanders doormidden.





"Gij zult een gewetenloze ninja krijger worden..."





Watch your back!



Woah!

POWER TIP

Verzamel zoveel mogelijk ninja tijdpunten.

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	8⁸

- Toffe graphics
- Goede besturing

SNES
Prijs: ƒ 169 Bfr.ca. 3050
Fabrikant: Eurocom
Distributeur: Nintendo
Tel.030-6051353

8⁵

SNES, MegaDrive... voor Maui Mallard maakt het allemaal geen moer uit. Op een paar kleine dingen na is deze versie identiek aan de MD versie. Maui Mallard is een uitgekookt spel. Perfect in balans. Mickey Mouse zal het nog moeilijk krijgen.
THOMAS

Maui Mallard

Real Mons



Het lijkt wel een speeltuin.

EXAMENS

De drie monsters in kwestie, Ickis, Krumm en Oblina, volgen hun lessen op de speciale horror-academie. Daar hebben ze er een grote puinhoop van weten te maken (tot grote tevredenheid van hun meester Gromble) en ze staan nu voor een belangrijk punt in hun studentenleven: de examens.

Het wordt nu tijd dat het drietal bewijst echte monsters te zijn en geen softe wanna-bees, je weet wel, net als die kids met witte lakens over hun kopjes. Brrr, dat is eng. Not!

DE TAKEN

Voor het examen is het noodzakelijk dat de drie samenwerken. Ze blijven dus te allen tijde bij elkaar om na afloop een gezamenlijk diploma in ontvangst te nemen.

Wat moeten ze daarvoor doen? Het antwoord is simpel: de mensenwereld in, veel troep pakken, veel troep gooien en hier en daar een mannetje of vrouwtje de stuipen op het lijf jagen. Moet te doen zijn, toch?

TECHNIEKJES

Hoewel opererend in een team, hebben Ickis, Krumm en Oblina afzonderlijk ook verscheidene technieken en kwaliteiten.

Zo kan het kleinste gedrocht Ickis, wanneer hij de groep leidt, het trio extra ver laten springen.

Krumm kan zijn ogen uit zijn bolle lichaam halen om ze vervolgens door de andere twee weg te laten slaan waardoor je kunt kijken wat er zich meters verderop bevindt.

De langste van het gezelschap, Oblina, kan op haar beurt extra hoog komen door de drie op elkaar te laten staan en daardoor plaatsen bereiken waar ze anders nooit zouden kunnen komen.

ROTTIGHEID

De missie van de drie begint steeds ondergronds. Hier moeten zij ratten, kraaien en ander ongedierte bekogelen met de onbeperkte hoeveelheid huisvuil die ze met zich meedragen.

Om je niet al te snel dood te laten gaan, liggen her en der lege blikjes, rotte appels en meer van dat soort troep die je weer extra kracht geven, mocht je bijna zonder zitten. Bijzonder handig zijn de grote gele vuilniszakken die je tien visgraten opleveren.

Zodra je met deze rotzooi naar je tegenstanders gooit, komt dat harder aan dan de gemiddelde gebruikte toiletrol. Ben je bijna door je leven heen, zoek dan de pot met vliegen. Deze laat je na consumptie weer volledig op krachten komen.

Andere bijzonderheden zijn de luier waarmee 'the horrible three' tijdelijk onkwetsbaar wordt (het monster-handboek dat je helpt mensen op een wrede manier te laten schrikken) en de gebruikelijke extra levens die op geheime lokaties verstopt zitten. En geloof me maar als ik zeg dat je het allemaal hard nodig zult hebben.

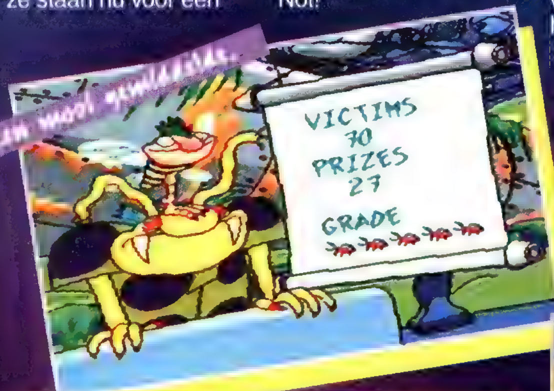
POWER TIP

Uiterst belangrijk is het aan- en uitschakelen van lichtknoppen en het omschakelen van hendeltjes die je uiteindelijk bij Simon zullen doen belanden (check bij hem de lichtknop op de grond!).

STOUTE MENSJES

Het spel begint pas goed zodra je die andere ettertjes tegemoet komt. Juist, die vervelende schoolkids die in het bezit zijn van waterbalonnen, tennis- en basketballen, papieren vliegtuigjes en propjes die zeer pijnlijk kunnen zijn.

Door het gebruik van de schooltoiletten kun je aan ze ontkomen. Deze transporteren je namelijk naar andere lokaties, maar doe rustig aan wanneer je in de buurt komt van de douches. Water kan namelijk dodelijk zijn voor monsters, van wie



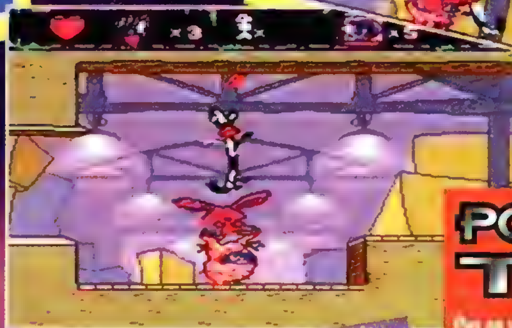
Een mooi gemiddelde.



Hou effe je grote bek.



Maak me niet kwaad ouwe.



Kleine worste.

POWER TIP

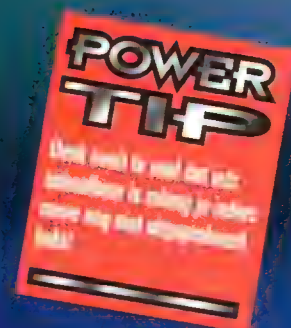
Pas op voor [illegible] die op onverwachte momenten [illegible]

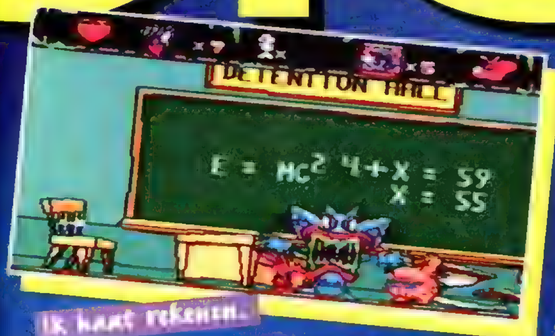


En vergeet je toppet niet.

Voor al die freaks die liever in de huid kruipen van een lelijke anti-held in plaats van een stoere stalen god, is hier Nickelodeon's Real Monsters. Een vrij gestoorde platformgame waarin je de controle hebt over niet een maar drie etterende griezels.

sters





Ik haat rekenen.

bekend is dat ze nooit een bad nemen. De prijs die je ontvangt zodra je een veld doorlopen hebt, is dan weer [illegible] dan weer [illegible] bakje van de [illegible]es. Dit le-[illegible] punten op [illegible] van [illegible].

GEDULD

Als je lekker bezig bent, beland je vervolgens in het postsorteerbedrijf met irritante kantoorklerken en machines, het historisch museum vol dinosaurusskeletten, het plaatselijke winkelcentrum (met weer die irritante brakkies, maar nu met zwaarder geschut zoals radiografisch bestuurbare tanks, vliegtuigjes en buggies) en uiteindelijk de residentie van de (bijna) nergens voor terugdeinzende eindbaas, Simon de monsterjager.

Hoe verschillend alle lokaties ook zijn, de speelwijze blijft vrijwel hetzelfde. Zolang je maar goed in de gaten blijft houden welk monster de moves heeft die op bepaalde momenten toegepast moeten worden. Het zal je aardig wat tijd kosten om bijvoorbeeld zonder kleerscheuren van palmboom tot palmboom te komen, of bepaalde mechanische beesten met gemene trucjes kapot te krijgen; alleen met veel geduld zul je dergelijke moeilijkheden overwinnen.



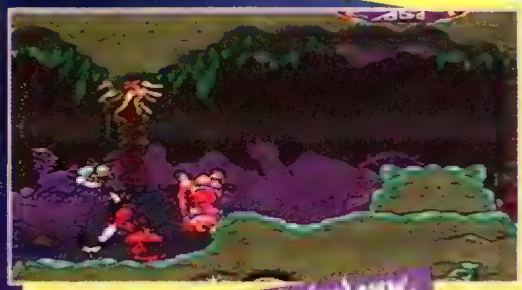
Wel eens een band op je kop gehad?



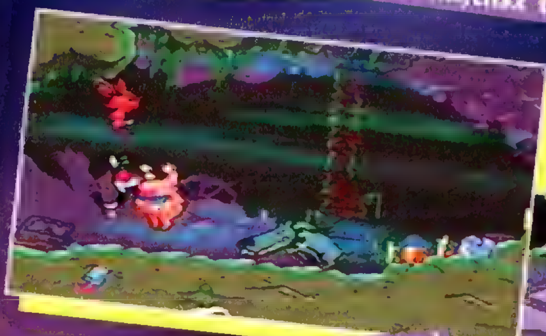
Gratis vliegreis.



Het elastieke trio.



Poetic (w)asem.



Beware of the dog!



[illegible] 't lekkerste.



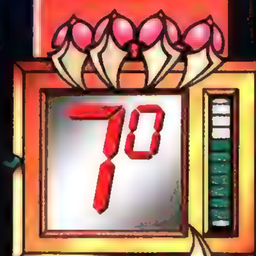
Gezellig dagje uit met z'n drietjes.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ [illegible]
- ▲ Leuke characters
- ▼ Geen mogelijkheid om te saven
- ▼ Na veel spelen voorspelbaar

SNES
Prijs ƒ 129,50 Bfr.ca.2340
Fabrikant: Viacom
Importeur: Dimensions Plus
Tel:050-3129818



[illegible]

TORIN'S



Wat doe je als een heks je vader en moeder heeft ontvoerd? Juist, dan ga je ze zoeken (ja toch?). Maar voor dat Torin z'n geliefde ouders heeft teruggevonden, zal hij heel wat gevaren moeten overwinnen...

GEINIG

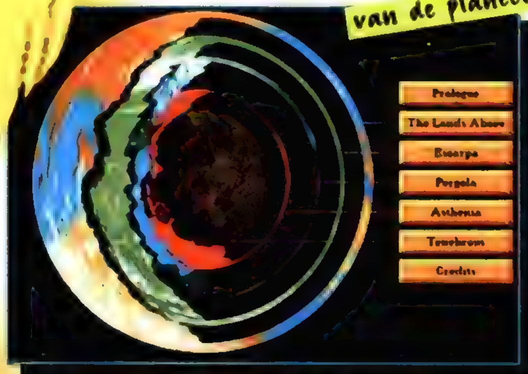
Torin's Passage is een adventure uit de Sierra fabriek. Het is ontwikkeld door Al Lowe. Al Lowe is ook de man die de Leisure Suit Larry's op zijn naam heeft staan. En de melige humor uit deze spellen komt terug in Torin's Passage. Voorbeeld: Torin kruipt door een pijpleiding; plotseling komt er een spelmenu naar beneden en Torin gaat pas verder als de speler dat menuutje heeft weggeklikt. Behalve dit soort grappen zit er bijvoorbeeld ook een scène in die zich afspeelt op een opnameset van een comedy met life studio audience. Dit betekent dat, elke keer als er een grap wordt gemaakt, je het publiek hoort lachen. Het is wat vreemd maar heel erg geinig.

Het overgrote deel van de humor bestaat echter uit woordgrapjes. Er zijn tal van voorbeelden te noemen; een croctopus mag een gevaarlijk beest zijn maar zijn huid is geweldig materiaal om laptop koffertjes van te maken. Maar denk nu niet meteen dat het aan elkaar hangt van de slappe grappen; Torin is en blijft een serieuze jongeman met een serieuze taak.

JEUGD-TRAUMA'S

Toen Torin nog een klein Torinnetje was, woonde hij in een kasteel want zijn ouders waren de koning en koningin van de Lands Above. Als zijn ouders liggen te slapen, probeert een slechte tovenaar zich te ontdoen van Torin en zijn ouders. Maar door een oplettend kindermeisje krijgt hij Torin niet te pakken.

Het kindermeisje vlucht uit het kasteel en voedt Torin zelf op. Torin wordt niet als prinsje opgevoed maar als boerenzoon. Dan slaat het kwaad opnieuw toe in de vorm van Licentia, een tovenares. Zij laat de pleegouders van Torin verdwijnen. Torin besluit zijn ouders te zoeken en te vinden ook al moet hij daarvoor naar de laatste laag van de planeet afreizen... Gelukkig hoeft Torin het spel niet in z'n eentje tot een goed einde te brengen want Boogle staat aan zijn zijde. Boogle lijkt nog het meest op een kat. Maar wel een speciaal soort kat die ontzettend lenig is. Hij kan zich veranderen in allerlei voorwerpen zoals bijvoorbeeld een lamp. Die Boogle lamp blijft dan in Boogle's inventory zitten en is dus steeds bruikbaar.



De vijf lagen van de planeet.



Hij heeft niet veel goeds in de zin.

Spiegeltje, spiegeltje....



Soms kom je vreemde figuren tegen.

POWER TIP

Als je het spel een psychedelisch tintje wilt geven, kijk dan in Eeuwig Leven.

PASSAGE

KENNE WE SCANNEN?
De inventory van Torin en Boogle is een verhaal apart. Je kunt de dingen die in Boogle's inventory zitten namelijk niet verplaatsen naar die van Torin en andersom. Als je iets van je gading gevonden hebt dat de moeite waard is om mee te nemen, kun je het bekijken via de Scanning Platform. Hiermee wordt via een laser een holografische afbeelding geprojecteerd op het beeldscherm. Behalve dat je het item goed kunt bekijken, kun je sommige items ook via het Scanning Platform verdubbelen.

HINT SYSTEEM
De planeet waarop Torin's Passage zich afspeelt (en ook het spel), bestaat uit vijf delen. Als speler speel je vanaf de bovenste laag naar de binnenste laag van de planeet; Tenebrous. Je hoeft niet bij het begin te beginnen want door die vijf hoofdstukken kun je beginnen waar je wilt of een hoofdstuk , overslaan als je daar geen zin in hebt of het te moeilijk is.
Omdat de puzzels moeilijk zijn is er ook een ingebouwd hint systeem, maar iedere hint kost je punten. Deze punten verdien je door de juiste dingen mee te nemen of door puzzels op te lossen. De hints bestaan voor het overgrote deel uit suggesties of vage toespelingen die net genoeg zijn om je op het juiste spoor te zetten zonder de oplossing van de puzzel te verklappen.



Booglelamp.

06-11 is snel ter plaatse.

Die bloem heeft teveel praatjes.

NEEM DE TIJD
Als je het spel speelt merk je al snel dat de gesprekken die Torin voert vaak erg lang duren en dat is vooral vervelend als iets je niet lukt en je opnieuw moet beginnen, maar gelukkig kun je door de gesprekjes heen klikken.
Een ander gedeelte van het spel dat soms tergend langzaam gaat, is de duur van sommige puzzel gedeelten. Stel Torin hangt ondersteboven aan een touw boven het water te bungelen. Het is de bedoeling dat je Torin aan het schommelen krijgt zodat hij een andere boomtak kan bereiken. Dit doe je door steeds op de boomtak te klikken waar Torin heen moet en dit kan heel lang duren. Een keer klikken is echt niet voldoende.

REACTIE-SNELHEID
Behalve om z'n humor staat Al Lowe ook bekend om zijn moeilijke puzzels, en daar zitten er heel wat van in. Wat daarbij wel geinig is, is dat er ook reactiespelletjes tussen zitten die je kunt winnen door bijvoorbeeld snel te klikken op de juiste plaats. Zo moet je via te klikken een inchworm te pakken zien te krijgen en geloof me: da's heel moeilijk.

En de rechter ook.

Life sucks.

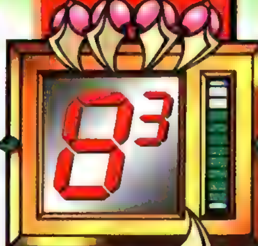
SPROOKJE
Ik denk dat we zo langzamerhand wel kunnen zeggen dat Sierra, net als bijvoorbeeld Walt Disney, een bepaalde vaste tekenstijl hanteert die terugkomt in bepaalde spellen. De tekeningen die gebruikt zijn voor Torin zijn van dezelfde stijl als die van King's Quest. Dat betekent dus dat de tekeningen mooi van kleur zijn en er behoorlijk strak uitzien.
De muziek klinkt ook heel erg goed, een beetje sprookjesachtig en dat is zoals het hoort want Torin's Passage lijkt een modern sprookje.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9°

▲ Grappig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1420
Systeemeisen: Windows 95 of Windows 3.1 of Dos 5.0. 486/25, 8 MB RAM, Double speed CD-ROM, SVGA, Geluidskaart, muis.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241



Torin's Passage is een moeilijk maar een ontzettend leuk spel. Neem er de tijd voor want dat is het zeker waard.
LAURA

SHIVERS

Shivers is een spel dat de schoonheid van Myst combineert met de puzzels van The 11th Hour. Welkom in het Museum van het Vreemde en Ongewone.

WEDDENSCHAP

Van je vrienden moet je het niet hebben. In Shivers sluiten ze een weddenschap met je af: verblijf een nacht in Professor Windlenot's museum, overleef dit en je hebt gewonnen. Voor de zekerheid sluiten ze de toegangspoort af met een ketting zodat er niets anders op zit dan het museum binnen te gaan.
En daar is al je eerste probleem; het gebouw is namelijk een enorme puzzel en dat begint al op het terrein buiten het museum. Binnengaan lukt alleen door goed te letten op het getal in de postbus, dit te gebruiken in het theehuis, en de op de rest van het terrein gevonden gekleurde symbolen te gebruiken bij de Stonehenge-puzzel.

KIJKSPELEN

Eenmaal binnen dient de ene na de andere puzzel zich aan, al zullen de meeste spelers hier niet meteen aan beginnen. Binnen het museum is de speler namelijk vrij om alle kamers en ruimten en die zien er zo ongelooflijk mooi uit dat het de moeite waard is om eerst uitgebreid het hele museum te verkennen. Zo is er onder meer een Egyptische zaal, een Inca-ruimte, een Atlantis-afdeling, een prehistorische zaal, enzovoort. Voor de duidelijkheid: het museum bestaat voor het grootste deel uit stilstaande beelden. Klikkend met de muis ga je van beeld naar beeld.
Het is dus niet zo dat je, zoals bij Doom, in een vloeiende beweging door de ruimten kunt lopen, maar dat is in dit geval nauwelijks een nadeel te noemen. De gerenderde beelden gaan vergezeld van een uitgekiende selectie geluiden die het museum de optimale sfeer meegeven. Na een paar uur rondkijken kon ik me er eindelijk toe zetten om te stoppen met de rondleiding en aan de puzzels te beginnen.

SPOOKPOTTEN

De puzzels hebben twee doelen. Ten eerste dient de oplossing van veel puzzels als een manier om deuren te openen. Ten tweede helpen de puzzels de speler bij de zoektocht naar potten en talismannen. Door de juiste pot met de juiste talisman te combineren maak je een spokenval. Er zwerven tien Ixupi door het museum. Dit zijn boosaardige entiteiten die zichzelf kunnen vermommen als de elementen van de aarde, zoals water, as, steen, hout, enzovoort. Per Ixupi is er maar één pot met talisman geschikt als spokenval. In totaal moet je dus tien potten en tien talismannen vinden. Deze moeten ook nog eens bij het juiste spook gebruikt worden. Bij gebruik van de verkeerde val zal het spook de pot en de talisman afpakken en elders in het museum verstoppen.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8⁵

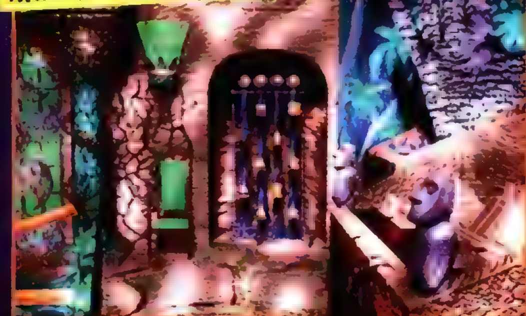
- Zeer mooie beelden
- Vrij moeilijke puzzels
- Spoken en geesten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca.1440
Systeemeisen: 486-33, 8 MB RAM, 1 MB schijfruimte, Double speed CD-ROM speler, Win 3.1/95, muis, geluidskaart.
Fabrikant: Sierra On-Line
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

8⁵

Zoals ik al in de intro zei: de schoonheid van Myst gecombineerd met de puzzels van The 11th Hour. Kopen dus die hap en spelen en puzzelen en je ogen uitkijken.

POWER TIP
Een walkthrough is op het internet verkrijgbaar, en wel in de Nieuwsgroep comp.sys.ibm.pc.games.


Incacultuur, I presume.


Licht in de duisternis.

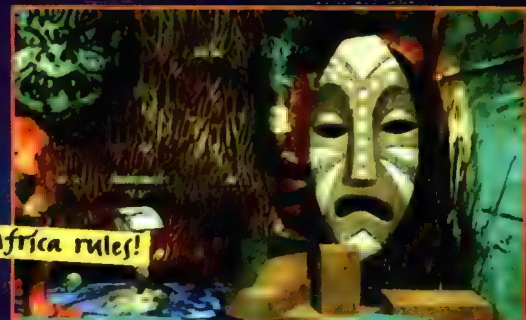

Een houtspook laat zich van z'n beste kant zien.


De Egyptische zaal.


De haardspook vraagt, of het vuur wat hoger mag.

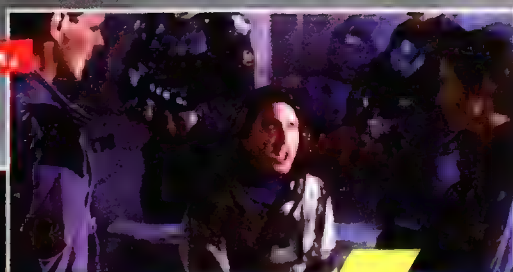

Het rijk van Atlantis.




Africa rules!



Toe maar Mark, niet zo verlegen.



Vier tegen een, 't is niet eerlijk.



Vuurtje?

WING COMMANDER 4

[illegible]

[illegible]

In WC 3 werden de Kilrathi zodanig verslagen dat uit die hoek voorlopig geen gevaar te vrezen valt. Hoe ga je dan verder? Chris Roberts, de producer van drie succesvolle Wing Commander-afleveringen, weet dat wel. Men neme tien miljoen dollar, dezelfde acteurs die eerdere delen tot een succes maakten, een nieuwe tegenstander en patsboem, daar is weer een deeltje Wing Commander.
Ik overdrijf nu natuurlijk een beetje, maar hopelijk komt de boodschap door: Wing Commander 4 is minstens net zo goed als deel 3, maar lijkt er eigenlijk zo veel op dat het meer een herhaling is dan een vervolg.

[illegible]

Het verhaal zit op zich goed in elkaar. Nu de vijand niet meer van buiten komt, komt deze van binnen; er breekt een burgeroorlog uit tussen de bewoners van de centrale planeten en de buitenplaneten. Tijd voor Mark Hamill om in actie te komen, want uiteraard is hij de enige die een einde kan maken aan de bloederige strijd. Niet alleen Mark is terug. Hij heeft z'n oude makkers meegenomen: Eisen, Vagabond, Maniac, Tolwyn en Paladin.

[illegible] IS SLIM

Het vierde deel bestaat uit maar liefst zeventig verse missies. Er zijn vijf nieuwe ruimteschepen en een nieuwe tegenspeelster voor Held Mark.
De filmpjes zijn zelfs nog een tikje beter geworden nu gebruik is gemaakt van echte decors. Het interactieve space-gedeelte heeft weinig veranderingen ondergaan. De belangrijkste is nog dat het spel nu standaard begint in de full-screen mode. De cockpit-graphics, die iedereen toch al meteen uitzette tijdens het spelen, zijn verdwenen. Ook verdwenen is de mogelijkheid om in een Kilrathischip te vliegen. Daartegenover staat dat de Artificiële Intelligentie opnieuw verbeterd is. Tegenstanders gedragen zich slimmer, ze doen nu bijvoorbeeld aan onverwachte uitwijkmanoeuvres in plaats van volgens een voorspelbaar patroon te vliegen.

MEER SPELERS AUB

Wing Commander 4 zit prima in elkaar, ziet er mooi uit en is nog goed speelbaar ook, maar toch doet het allemaal te bekend aan om er echt lyrisch over te worden.
De enige verandering waar ik naar zat uit te kijken, namelijk een meer-speler optie, is er niet en het is voorlopig niet erg waarschijnlijk dat die optie er ooit zal komen.
Toch moet ik een slag om de arm houden. Deze preview is namelijk gebaseerd op een demo-CD waarop alleen previews van de filmpjes stonden en één speelbaar level. Wellicht dat ik het alsnog een zeer bijzonder spel ga vinden zodra ik de definitieve versie heb gespeeld, maar die kans lijkt me eerlijk gezegd niet zo heel groot.

POWER TIP

Internetters halen info bij www.ea.com. Papierlezers wachten op het WC 4 boek. Mac-, Saturn- en Playstation-bezitters wachten op de versie voor hun systeem.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	8°

+ Veel nieuwe missies
+ [illegible]
− Geen echte veranderingen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 149,- Bfr.ca. 2700
Systeemeisen: 486-66, 8 MB RAM, 20 MB schijfruimte, Double speed CD-ROM speler, muis/joystick, geluidskaart.
Fabrikant: Origin
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716



[illegible]



Wat is ie groot...

Een nieuwe oorlog, een nieuw schip.



Bovenop de thuisbasis.

Bijna altijd zijn de helden Amerikanen en alle bad guys lelijk, dom en vooral ook erg Russisch. Krazy Ivan is de eerste echte Russische held. Een nieuwe held met een oude missie: red de wereld. Zouden de slechteriken nu kapitalistische zwijnen zijn?

KRAZY IVAN

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	6,0
SPEELBAARHEID	8,5

▲ Heftige actie

▲ Goede Soundtracks

▼ Oud nieuws

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2150
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720

8,0

Krazy Ivan is een veredelde shoot'em-up van hoog niveau, maar biedt weinig nieuws. Een beetje MechWarrior maar dan van de nieuwe generatie. Tof spel.
BJØRN

IVAN WIL ACTIE

Op een ijzige rotsvlakte denderen twee militaire Ruskies in een futuristisch pantservoertuig naar een geheime plaats van bestemming. Ze zijn een beetje nerveus, want in de lanceerinstallatie die ze meetorsen zit hun baas Krazy Ivan. Baas Ivan is grillig, gestoord, hij houdt van oude Amerikaanse discodeuntjes en is bovenal verveeld. Ze rijden namelijk al zeven uur over die vlakte en hij wil actie. Zonder echt goede reden lanceert hij zichzelf en de robot die dient als zijn vechtmachine. Wat zijn missie is merkt hij onderweg wel...

WHAT GOES UP...

Wat omhoog gaat, komt altijd weer naar beneden. Zo ook Ivan, en hij landt midden in zijn geboortestad Bahkta, Rusland. Daar wordt hij door een blonde schoonheid ingelicht over zijn missie. Met behulp van zijn zwaar bewapende robot moet hij alle vijandelijke buitenaardse wezens vernietigen en hun 154 menselijke gijzelaars redden. Aha kijk, nu er geen Russische slechteriken meer zijn moeten we de Aardbol verlaten om nieuw tuig te vinden! Na het vernietigen van de ongewenste vreemdelingen blijft er voor Ivan nog een toetje over in de vorm van de schild-generator, die het gebied onveilig maakt voor alle mensen.



Raptor krijgt de volle laag op z'n eksteroog.

EXTRA VINGERS

In het spel bestuur je de robot van Ivan, die beschikt over vier soorten wapens (laser, machinegeweer, powergun en geleide raketten). Om behalve die wapens ook de robot te besturen heb je eigenlijk nog een paar extra vingers nodig want echt alle knoppen op de joypad worden gebruikt. Maar heb je het eenmaal onder de knie dan beschik je ook over een lekkere allesvernietiger! Drie super-E.T.'s met namen als Raptor, Dedlok en Dwarf versperren de weg tot de schild-generator, en blijf je te lang op dezelfde plek staan, dan worden de heren vergezeld van ontelbare vriendjes. Knal ze gerust neer want je krijgt wapen- en energie-reloads als je ze vernietigt!

HEERLIJK

Krazy Ivan laat weer eens zien wat je met een PlayStation kunt doen! Een supergladde intro met echte video gecombineerd met prachtige animaties maken je al lekker, maar dan komt het echte werk nog. Ondanks dat de robot ingewikkeld is om te bedienen zit ik na vijf minuten toch wel heerlijk te knallen.

POWER TIP

Dedlock is traag en dom. Hij schiet wel flinke lasers dus blijf uit de buurt en probeer 'm te verrassen.

POWER TIP

Raptor is listig; hij springt over je heen dus gebruik de radar goed!



Het lijkt wel oudjaar op de Dam.

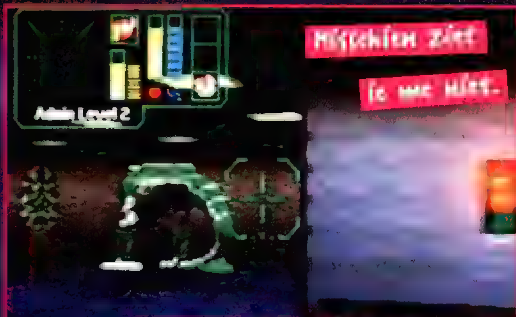



Dwarf rust in stukjes.



Defcon 5

Je staat in de Shuttle Bay van MRP-6E, één van de grootste mijninstallaties van het heelal. De lange reis heeft je geen goed gedaan, dus je hoopt dat het een makkelijke klus wordt. Door je space-jetlag en je kater heen probeer je je de missie te herinneren.





GESCHIEDENIS

Je bent een cyberneer van de Tyron organisatie, een van de machtigste corporaties van het heelal. Dit gigantische bedrijf zorgt al jaren voor de beveiligingssystemen van immense mijninstallaties. Maar de laatste jaren rezen er twijfels over het nut van deze peperdure defensiesystemen. Er was namelijk in tweehonderd jaar niet één vijandelijke aanval geweest op de mijnen. Tyron moest zwaar bezuinigen en besloot alle systemen te ontmantelen, overal geautomatiseerde defensiesystemen te plaatsen en alle mensen te evacueren.

LIMO

Het begint je weer te dagen. MRP-6E, de installaties waar je net bent geland, is volledig geëvacueerd. Jij als cyberneer bent de man die het softwaresysteem moet installeren. Een ondankbare taak, maar it's a job. Je pakt je gereedschapkist en je weekendtas en loopt door de hangar naar de LIMO-deur. Deze supersnelle metro-taxi voert je naar het Administratielevel 2. Na een beetje zoeken vind je ook de lift naar level 6, waar je overstapt op een lift naar de controlroom. Hier moet je je werk gaan doen. Je plugt jezelf in aan de VOS-terminal en de briefing van Tyron begint.

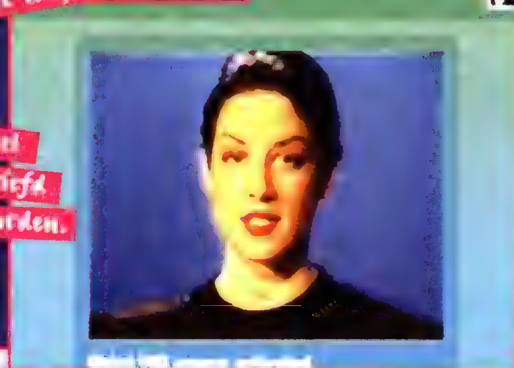
DOOD???

Nadat de Electric Lady van Tyron je verwelkomd heeft, rest alleen nog de installatie van de software. Dan mag je weer naar huis, tenminste als alles goed gaat.
Maar, je kunt er op wachten, alles gaat fout. Net als je lekker bezig bent, hoor je een bericht wat je nog nooit hebt gehoord: Er zijn 'alien intruders' gesignaleerd! Ook dat nog! Je disconnect jezelf van de terminal en rent naar beneden. Daar staat een grote groene gevechtsrobot en drie schoten later ben je dood.

NOOIT DOOD

Gelukkig heb je als cyberneer bij Tyron meerdere levens en mag je het gewoon nog een keer proberen. Na een paar mislukte pogingen, krijg je door hoe je de ingewikkelde besturing van het complete gevechtsstation van MRP-6E in je eentje kan handelen.
In de verschillende gun-turrets, een soort afweergeschut-torens, kan je vijanden neerknallen, met het operating system kan je contact opnemen met het moederschip van Tyron en in de VOS-terminal stel je de defensiesystemen in.
Als de grond te heet onder je voeten wordt, spaar en schiet je voor jezelf een ontsnappingsshuttle bijelkaar en maak je dat je wegkomt. Als laatste blaas je nog even het hele complex op en kan je veilig naar huis!









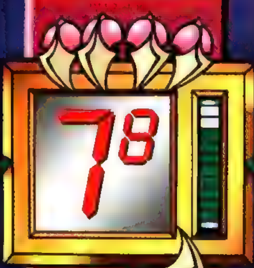
POWER TIP
Verdwaal niet en onthoud de weg naar de liften en LIMO-ingangen.

RAPPORT

GRAPHICS	8.0
GELUID	8.5
ORIGINALITEIT	7.0
SPEELBAARHEID	7.5

+ Spannend
+ Moeilijk
+ Schieten en tactiek
- Te veel menu's

SATURN
Prijs: ƒ 129,50 Bfr.ca. 2340
Fabrikant: Data East
Importeur: Dimensions Plus
Tel.050-3129818



Defcon 5 is een spannend adventure. Je mag lekker veel schieten, maar er komt ook tactisch inzicht bij kijken. Belangrijk is dat je alles heel snel doet, want de gevechtsrobots liggen overal op de loer. De graphics en het geluid zijn klasse. Kortom; een prima spel.
ANDREAS



STRIKER '96

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁷
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	7⁸

- Soepeltjes speelbaar
- Soms hectisch
- Loading, loading, zzzz...

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,00 Bfr. ca. 2410
Fabrikant: Warner Interactive
Distributeur: PMR
Tel. 023-5424716

74

Soccergames zoals Striker '96 worden steeds mooier en uitgebreider, maar worden ze er ook interessanter en leuker op?

NIET MOEILIJK DOEN

Tegenwoordig brengt elk systeem een keur aan voetbalspellen uit, de ene in technisch opzicht nog wreder dan de ander. Maar bij mij rijst dan altijd de vraag of ze daadwerkelijk lekker te bespelen zijn in vergelijking met de veel simpelere soccergames van een tijd terug. Met voetbal moet je niet moeilijk doen, vind ik en daarom wilde ik wel eens zien of Striker met al z'n mogelijkheden niet verzuipt in de acties die je moet maken om überhaupt een goaltje te kunnen scoren.

GOEDE START

Begrijp me niet verkeerd, ik ben gek op al die fantastisch mooie voetbalbeelden, maar ja, het is vaak net als alles dat op basketbalgebied na NBA-Jam kwam, mooier, ingewikkelder maar zeker niet vetter. Soms ben ik geneigd te zeggen dat eenvoud de mens dient wanneer ik die overvolle, niet te volgen beelden voor mijn neus heb. Gamemakers moeten er geen tierlantijnenfestival maken, maar dat terzijde. Anyway, Striker maakt een goede start bij mij. De openingsceremonie ziet er prachtig uit, ballonnen uit een reuzenvoetbal enzo. Niet veel later verschijnt het optiescherm en ga ik er eens effe goed voor zitten.

EK '96

Striker biedt veel mogelijkheden, met daarbij een extraatje; je kunt namelijk ook indoor voetballen als je het buiten nog wat te koud vindt om aan de slag te gaan. Opnieuw alleen landenteams, maar dat mag de pret niet drukken en na alle opties doorlopen te hebben, besluit ik met het Nederlands elftal het Europees Kampioenschap aankomende zomer in scène te zetten. Eens kijken of Holland daadwerkelijk zoveel kans maakt op de titel als wordt beweerd.

OP SCHERP

Het stadion in Engeland is geheel uitverkocht (en ziet er ook zeer goed verzorgd uit) voor de wedstrijd Schotland-Nederland. De teamopstelling bevalt me wel zoals ze is, dus geen tactische veranderingen of vroege wissels. Elke speler heeft zijn eigen kwaliteiten, ik verwacht van Ulrich van Gabbil(?) dus niet dat hij er even drie inprikt. Van Dennis Birgkomp(??) en Ronald de Baer(???) daarentegen heb ik hoge verwachtingen en gelukkig staan ze op scherp. Schotland-Nederland 1-4, twee keer Birgkomp, twee keer de Baer. Zo win ik nog een paar wedstrijden om vervolgens in de halve finale uitgeschakeld te worden door Frankrijk. Nu maar hopen dat dit over een paar maandjes niet gebeurt wanneer het voor 't echie is.

SPUUGZAT

Het ziet er allemaal lekker uit, de tribunes, het veld en de spelers zijn knap uitgewerkt. Het commentaar is funny, maar na een tijdje heb ik het wel gehoord. Gelukkig dat je die commentator ook zijn kop kunt laten houden indien je hem spuugzat bent. Indoor is niet bijster interessant, voetbal is buiten toch het best speelbaar. Wel cool zijn de verschillende cameraposities zodat je je favoriete invalshoek kunt checken. Al met al toch een dope game die vrij lekker speelt en wellicht langer mee kan draaien dan veel andere soccergames.



Birgkamp is on fire!


Spelletje zaalvoetbal.

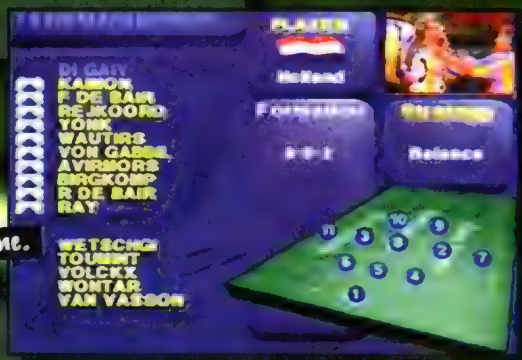


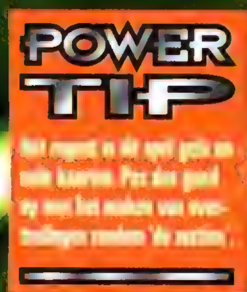
Komt dat schot...!


Wakker worden guys.



'T is niet echt hoor.


What's in a name.




Een ware knalfuif!


Niet schieten, ik voel me niet zo lekker.


Ik geloof dat er iets aanbrandt.

Wie 't weet mag het zeggen.

DOOM

Doom begint zolangzamerhand op een bekend wasmiddel te lijken. Steeds maar weer nieuw en verbeterd. Volgens de doos is dit de beste versie tot nog toe. Althans dat is wat de bedenker van Doom, John Romero, beweert. Ooh, en dat moet ik geloven? Nou dat maak ik zelf altijd nog wel uit John, eerst maar eens even spelen.

VOL VERWACHTING...

Het kon natuurlijk niet lang op zich laten wachten voordat Doom op de PlayStation zou verschijnen. Ik was erg benieuwd of er een duidelijk verschil zou zijn met de PC versie. Eerlijk gezegd ging ik er eigenlijk al vanuit dat het er stukken op vooruit zou zijn gegaan. Tenslotte hebben we hier te maken hebben met de technische mogelijkheden van de PlayStation. Stilletjes hoopte ik dat de makers van Doom mij zouden verrassen en verbazen met niet alleen nieuwe levels maar ook nieuwe monsters en bad guys. De omgeving kon het nodige aan veranderingen hebben ondergaan en op het gebied van het geluid had ik eveneens hoge verwachtingen. Natuurlijk zouden de makers allerlei nieuwe en nog heftigere wapens tot mijn beschikking stellen. Daarna zou ik dood en verderf zaaien in een nog mooiere en heftigere versie van het spel dat wij allemaal kennen en waar we van zijn gaan houden.

DAAR GAAN WE WEER

Voor de twintigduizendste keer open ik de eerste deur van level één en wandel op m'n dooie gemakje de gang in. Echt zorgen maak ik me niet aangezien ik een Doom veteraan ben en nergens voor terugdeins. Het onheilspellende muziekje op de achtergrond van Doom zorgt er echter al gauw voor dat ik me toch wat ongemakkelijk ga voelen. Je kan nooit weten met zo'n nieuwe versie en ik heb ook nog geen enkele cheatcode. Al snel duikt er een aantal monsters op, "hé jullie ken ik", roep ik vrolijk en schiet hun kop eraf. Na een tijdje gespeeld te hebben, merk ik dat ik alleen nog maar oude bekenden heb neergeschoten. Op zich niets verkeerd aan natuurlijk, maar ik zou wel eens wat nieuws in hapklare brokken willen knallen. Helaas voor mij is dat niet echt het geval. Jawel, het ziet er allemaal erg mooi uit maar nou ook weer niet zo spectaculair dat ik in m'n broek pis van opwinding. De graphics zijn gelikt en de gameplay is erg soepel, veel beter dan met je toetsenbord of muis. Maar toch mis ik de spanning van het nieuwe en dat is jammer.

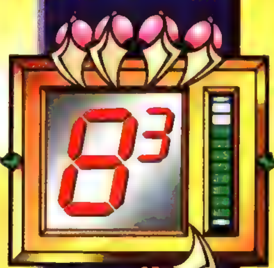

Gelukkig komt de werkster morgen.


Shit, heb ik m'n contactlenzen niet in.

RAPPORT

GRAPHICS	9^0
GELUID	9^3
ORIGINALITEIT	5^0
SPEELBAARHEID	9^7

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,- Blr.ca. 2320
Fabrikant: Williams
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701



Niet dat ik iets tegen Doom heb, integendeel zelfs, maar is het nou zo moeilijk voor de ontwerpers om eens met iets echt anders op de proppen te komen? Alleen een andere route en een paar nieuwe geheime kamertjes is niet genoeg voor mij. Ik wil spectaculaire shit.
BAS

WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS


Ze zijn goed bewapend.


Bloederig dolkje.


Aannemingsbedrijf Humans & Co.


Het olieplatform.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Meer mogelijkheden
- ▲ Simpele bediening
- ▲ Orcs zijn nog steeds schattig
- ▼ Scrollen gaat te snel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr.ca. 1620
Systeemeisen: Dos 5.0, 486/33, 8MB RAM, Double speed CD-ROM, geluidskaart, SVGA of Windows '95 of Windows 3.1.
Fabrikant: Blizzard
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

8²

Het spel is een logisch vervolg op deel 1. Alle items en opties zijn uitgediept en er zijn nieuwe dingen bijgekomen. Dit maakt het spelen alleen maar leuker. Warcraft 2 is meer dan oké!
LAURA

Ik heb Warcraft 2! Ik heb Warcraft 2! zong ik tegen Ben. Eigenlijk had ik nog veel meer willen zingen maar Ben vluchtte snel weg.

HOE HET BEGON

Om te beginnen een korte samenvatting van de gebeurtenissen in het land van Azeroth. De oude tovenares Aegwyn die altijd het land Azeroth heeft bewaakt tegen de Great Dark Beyond, is toe aan haar pensioen. Maar voordat zij het land verlaat, transporteert ze al haar krachten in haar zoontje, Medivh. Maar er gaat iets mis en Medivh raakt in een coma. Als Medivh jaren later ontwaakt is hij in plaats van een goede een hele slechte gevaarlijke tovenaar geworden, die maar een ding wil; het land Azeroth onder zijn bewind brengen. Om zijn doel te bereiken sluit hij een dealtje met de Orcs die in de Great Dark Beyond leven. Hij opent de portalen tussen Azeroth en de bloedrode landen van de Orcs, en dat was niet zo slim van Medivh...

TER LAND, TER ZEE...

Al snel blijkt dat het principe van Warcraft hetzelfde is gebleven, gelukkig. Simpel gezegd betekent dat boerderijen en barakken bouwen, oorlog voeren en grondstoffen als goud en hout veroveren. Er is echter nog een grondstof bijgekomen die je nodig hebt; olie. De olie wordt in het water gewonnen en dat betekent dat je ook zeeslagen kunt voeren! Om het allemaal nog leuker te maken hebben de makers ook nog luchtvoertuigen bedacht, dus ook op dat front kun je aanvallen en aangevallen worden. Niet nieuw is de magie maar de spells zijn uitgebreider en je kunt er hele leuke dingen mee doen. Nieuw zijn de critters; dit zijn dieren zoals schapen of zeehonden die rondlopen door het kamp. Ze doen niets, maar voor de perverts onder ons kunnen zij afgeslacht worden.


Een typische sneeuwlandschapje.


Ooh, nee!!!

CAMPAIGNS & CUSTOM

Als je Warcraft nooit heb gespeeld, is het slim om met de opdrachten oftewel de campaigns te beginnen. Dit zijn een soort tutorials, waarbij je steeds een nieuwe opdracht krijgt. Bijvoorbeeld bouw vier boerderijen en een barak. Later in het spel kun je een belangrijke figuur escorteren naar iets dat ze Circles of Power noemen. Heb je de persoon op zo'n cirkel gezet dan heb je de slag gewonnen. Op deze manier leer je op een leuke manier het spel en de controls kennen.
Voor de verslaafden en de kenners is het natuurlijk leuker om meteen met de customs te beginnen. In het custom scenario kun je je eigen oorlog maken. Je kunt behalve ras, ook het aantal tegenstanders kiezen en bijvoorbeeld op wat voor een soort gebied je wilt spelen.
Nieuw aan de multiplayers games is dat je je eigen scenario kunt bouwen of een saved game downloaden, waarbij je steden, meren en zelfs allerlei beesten als schapen of zeehondjes in je scenario kunt zetten. Maar voordat je dat kunt doen, moet je wel online zijn. Da's natuurlijk minder handig. Mapbuilder heeft overigens win'95 nodig en dat is wel een beetje jammer.

POWER TIP
Zie voor cheats Eeuwig Leven.


Boeh, glibberig.


Oorlog op z'n heftigst.

Alle mafkezen verzamelen! We gaan naar Bosnië, waar in 1999 nog steeds wat te doen is voor bestuurders van gevechtshelikopters: vliegen, schieten en missies uitvoeren, niet noodzakelijk in die volgorde.

Firestorm Thunderhawk 2

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▲ Realistisch
- ▼ Vechten in vredesgebied

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 486-66, 8 MB RAM, 1 MB schijfruimte, geluidskaart, joystick.
Fabrikant: Core Design
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701



8⁰

[illegible]

TERUG NAAR DE HEL

Eigenlijk is het wel een beetje ziek. Hebben ze net een soort vrede getekend in Bosnië, brengen ze een spel uit waarin de strijd opnieuw is opgelaaid. Hebben ze net de Iraki's terug in hun eigen land, vallen ze digitaal weer Koeweit binnen. Het is een zieke wereld, maar in dit geval heeft het tenminste wel een heel aardige helisim opgeleverd. De AH-73M Thunderhawk aanvalshelikopter bestaat op dit moment nog niet, maar dat is dan ook wel het enige dat in dit spel niet realistisch is. Het is de bedoeling om in de wereld te stappen die oorlog heet, en met behulp van wat zware wapens voor vredestichter te spelen door de bases, wapens, vervoermiddelen en energievoorraden van de aggressors te vernietigen.



Lock on tank-target.

ROOD-KRUIS-VUUR

Dankzij de voortschrijdende techniek hoeft de piloot zich nauwelijks te vermoeien met het aflezen van radarschermen of soortgelijke inspannende bezigheden. De wapensystemen van de Hawk zijn zo geautomatiseerd dat vanzelf wordt aangegeven of er een doel in de buurt is. Zodra het nieuwe slachtoffer binnen gezichtsbereik komt, verschijnt een rood kruis in beeld. Dan is het een kwestie van een wapen selecteren en de vuurknop indrukken. Volgt daarop een explosie en rennen er allemaal mannetjes verschrikt van de plaats des onheils weg, dan heeft de munitie of de raket z'n doel bereikt en kan de piloot meteen door met de volgende tegenstander. Dit kan een tank zijn, een andere helikopter, maar ook bijvoorbeeld een bunker of een boortoren.



Ongelukje op de A1.

TOETSEN-STICK

De helikopter laat zich vrij eenvoudig vliegen, al moet dat wel gebeuren met een combinatie van joystick en toetsenbord: de stick om te sturen en gas te geven, het bord om de wapens te selecteren, een gezichtspunt te kiezen en omhoog of omlaag te bewegen. Op een Pentium 60 bewoog het landschap met een redelijke snelheid onder de helikopter door, al had dat nog wel wat sneller mogen gebeuren.



Op [illegible] jagen in de Zuidchinese zee.

BOEM

Met vallen en opstaan (of eigenlijk met botsen en opnieuw beginnen) kwam ik er achter dat het lang niet meevalt om trefzeker met een heli je werk te doen. Vooral de grote schroef speelde me al snel parten; denkend dat ik alle ruimte had steeg ik op, om te ontdekken dat ik te dicht bij een boom stond. De heli bleek sterker dan de boom, al was het wel heel eigenaardig dat de boom door het contact met de rotorbladen in de hens vloog en binnen een paar seconden tot de grond toe afbrandde. Ik zelf had natuurlijk niets.



De concurrentie gaat voor, ik volg met de raketwerper paraat.

POWER TIP

Vlieg op en verlaat het strijdgebied, dan kom je vanzelf bij het volgende deel van een [illegible]



Een Rode-Kruis konvooi in Bosnië begeleiden.



Het is niet het veiligste beroep ter wereld.

High Velocity


Het stadscircuit zit vol scherpe bochten.


Vol gas de heuvel op!


Het verticale splitscreen is zeer overzichtelijk.

'Ruik de bomen, voel het wegdek onder je banden en scheur de haarspeldbochten door', ja die jongens die de handleiding geschreven hebben, weten je wel warm te maken voor dit racespel. Laten we maar eens kijken of ze dat kunnen waarmaken.

CONTROLE

High Velocity speelt zich af op drie bergachtige circuits die zijn geïnspireerd op werkelijk bestaande Japanse lokaties. Fraai vormgegeven dat zeker, maar drie circuits is toch een beetje aan de magere kant.

Door de vele haarspeldbochten kun je vergeten om constant vol gas te racen en wordt er heel wat gevraagd van je stuurmanskunsten. Gas loslaten, een beetje bijremmen en dan de gaskraan weer open zo moet je die bochten te lijf. Maar waar het bij Sega Rally al snel lukt om die auto gecontroleerd te laten 'driften', lijkt het in dit spel haast onmogelijk om met je vingers de snelle bolides perfect te dirigeren. Zelfs na uren spelen is het mij nog niet gelukt om alle bergwanden en vangrails te ontwijken en tegelijk de vaart erin te houden. Het is dus een kwestie van oefenen en nog eens oefenen om optimaal van dit spel te kunnen genieten. Bedenk daarbij dat je de zes auto's die tot je beschikking hebt, op zo'n negen verschillende punten kan aanpassen, dus neem de tijd om uitgebreid te experimenteren en uiteindelijk jouw ultieme racemonster samen te stellen.


Daar is ie weer... de tunnel!

DE RACES

High Velocity kent drie soorten races.

Ten eerste de 'King Battle', een race tegen de computer. Je rijdt twee ronden per heat en in totaal zijn er zes heats die allemaal moeten worden gewonnen om 'King of the mountain' te worden. Aardige optie is dat je bij alle drie circuits de keuze hebt om links- of rechtsom te rijden.


Met je neus op de weg.

De tweede optie is de 'VS Battle', waarin je tegen een maatje kan racen. Opvallend is dat je kan kiezen uit twee soorten splitscreens; een horizontaal of verticaal gedeeld scherm. Met name het verticale splitscreen blijft heel overzichtelijk.

De laatste mogelijkheid is de 'Time Trial', een race tegen de klok. De Time Trial is uitermate geschikt om uit te vinden welke auto het lekkerst in je hand ligt.

Door de vele tussentijden, kom je precies te weten hoe goed je presteert. Handig is dat je ook in + of - te zien krijgt hoe je het doet ten opzichte van de beste tijd ooit gereden.

SCHAKELEN

Zoals ik al aangaf is de besturing niet makkelijk onder de knie te krijgen. Juist door het vele bochtenwerk en het bergachtige parcours is het aan te raden om, en ook dat vraagt oefening, te kiezen voor handgeschakelde versnellingsbakken. De 'automaatjes' schakelen niet slecht maar met hoge snelheid terugschakelen voor een scherpe bocht of een steile klim kun je maar het best zelf in de hand houden.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Racen voor gevorderden
- ▲ Time Trial goed uitgewerkt
- ▼ Weinig circuits
- ▼ Slechts één tegenstander

SATURN
Prijs: ƒ 139,50 Bfr.ca.2500
Fabrikant: Atlus
Importeur: Dimensions Plus
Tel.050-3129818



High Velocity is zeker geen slecht racespel. Drie circuits en één tegenstander is wat aan de magere kant maar de uitgebreide opties en het meer dan pittige bochtenwerk maken het een lekker 'racertje' voor de gevorderde snelheidsduivels.

ED


GTP/Prototype


Formule 1


F-160


Coupé/Roadstar


Go Cart

Na de arcade, MegaDrive en 32X kon het natuurlijk niet uitblijven dat Virtua Racing ook op de Saturn zou verschijnen. Mijn verwachtingen waren hoog gespannen.:.





De Go Cart vanuit vier gezichtspunten bekeken.



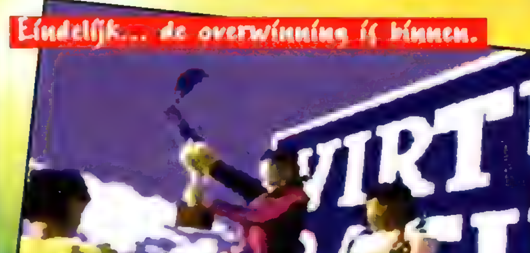


COMPLEET

Een echte racer is van alle markten thuis. Of ie nu een Formule 1, Indycar, Kart of Twingo onder z'n kont heeft; hij is heer en meester op de weg. De snelheidsduivel die het lukt om de uitgebreide en zeer fraaie Virtua Racing Grand Prix als winnaar te beëindigen, mag zich werkelijk een compleet racer noemen. Maar laat ik eerst even de twee andere opties doornemen. Om te beginnen is er de arcade mode die we kennen uit de speelhal en van de MegaDrive. Op de al haast klassieke circuits 'Big Forest', 'Bay Bridge' en 'Acropolis' krijg je te maken met vijftien tegenstanders die er behoorlijk de gang in hebben. Gelukkig ken ik die circuits nog zo'n beetje uit m'n hoofd, en dat scheelt heel wat onvrijwillige salto's en dubbele Rietbergers maar winnen met twee vingers in je neus kun je shaken.


Geen last van de ochtendspits gelukkig.


Blik vanuit de Roadstar cockpit.





Eindelijk... de overwinning is binnen.



Even een achterblijvertje voorbij blazen.


In de Replay kun je bovenin het scherm allerlei camerastandpunten instellen.

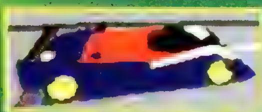
Verder is de arcade mode het bekende werk. De besturing is niet al te strak maar went snel, de wagens klinken als de boor van de tandarts (maar het geluid van het inhalen is daarentegen perfect) en je kunt kiezen uit vier verschillende gezichtspunten. Tot zover allemaal redelijk in orde dus, maar dat was het op de MegaDrive ook en we hebben juist die Saturn omdat we meer willen.

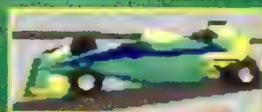
SMAKELIJK

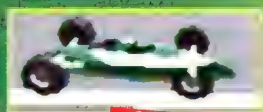
En... we krijgen ook meer, veel meer zelfs. Dat wordt al duidelijk in de practice mode. Trainen dus, echter dit keer geen slap aftrekseltje van de echte race, nee, in deze training krijg je zo'n stoot opties voor je kiezen dat je alleen om alles uit te proberen al heel wat uurtjes zoet bent. Om te beginnen zijn er tien circuits (inclusief de drie van de arcade) beginnend bij het eenvoudige 'Amazon Falls' en eindigend bij het circuit voor de echte ex-


Met 246 door de stad, moet kunnen.




GTP/Prototype


Formule 1


F-160


Coupé/Roadstar


Go Cart

Virtua Racing

perts: 'Pacific'. Meer dan smakelijk allemaal. En, misschien wel het mooiste van alles, je krijgt de beschikking over vijf verschillende voertuigen. En als ik zeg verschillend, bedoel ik ook verschillend want naast de bolide die je in de arcade mode tegenkomt, is er ook een Go Cart (een 2 cilinder skeltertje met drie versnellingen en een top van 145 km/uur), een Coupé/Roadstar (6 cilinder, vijf versnellingen en top van 300), een F-160 (8 cilinder) en de ijzingwekkend snelle GTP/Prototype (6 versnellingen en een top van 360 km/uur!) Behalve het kiezen voor een bepaald voertuig en circuit, kun je ook het aantal ronden en het aantal computertegenstanders (tot vier) instellen en zelfs de sterkte van die computertegenstanders.

GRAND PRIX

Vanzelfsprekend zijn de vijf bolides totaal verschillend van elkaar en dat niet alleen qua uiterlijk en prestaties maar ook qua weggedrag. Het is dan ook zaak om al die voertuigen in je vingers te hebben gehad voordat je aan het echte werk begint: de Grand Prix. Zoals ik al eerder zei, diegene die er in slaagt het Grand Prix seizoen te winnen, moet een allround racer zijn. Het begint allemaal in de skeltertjes. Pruttel, pruttel dus, want die skeltertjes willen niet echt opschieten. Winnen is op alle circuits een eitje en het is eigenlijk alleen een kwestie van goed sturen en het gas erop houden. De winnaar krijgt tien punten, nummer twee zes, nummer drie vier en nummer zes nog een puntje voor de moeite.
De bedoeling is dat je zo snel mogelijk promotie maakt naar de volgende klasse, in dit geval de Coupé of Roadstar, een pittige sportwagen. Promotie naar de Coupé-klasse maak je als je met je Kart twintig punten hebt behaald (bijvoorbeeld twee overwinningen dus). Die Coupétjes gaan al een stuk sneller maar winnen zal zeker diegenen die serieus getraind hebben, niet al te veel problemen opleveren.
Hier stuit ik wel op een minpuntje in de Grand Prix mode. Bij de skelter- en de Roadstar wedstrijden lig je al vrij snel op kop en je bent verplicht om tien ronden af te werken, dat wordt een beetje saai op den duur.

STEEDS MOEILIJKER

Heb je dertig punten behaald met je Coupé (hiervoor moet je dus minstens drie circuits afwerken) dan is promotie naar de F-160 klasse een feit. Tikkie lastiger allemaal en dat geldt zeker voor de circuits want je hebt nu veertig punten nodig voor promotie dus je kan het niet alleen doen op de makkelijke circuits. Zo langzamerhand worden de watjes van de echte mannen gescheiden.
Heb je die veertig punten in de zak dan mag je plaatsnemen in de razendsnelle Prototypes en als je daaruit promoveert (wel eerst 'even' vijftig punten scoren) kom je in het Race walhalla terecht: de F1. En wie ook hier als winnaar over de finish gaat, daar durf ik zelfs naast te zitten in een ritje over de Amsterdamse grachten.

RAPPORT

GRAPHICS	7.5
GELUID	7.4
ORIGINALITEIT	8.5
SPEELBAARHEID	9.0

+ Grand Prix mode!
+ Zeer compleet
- Twee spelers alleen in training
- Begin Grand Prix te makkelijk

SATURN
Prijs: ƒ 139,- Bfr.ca. 2500
Fabrikant: Time Warner
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716



Virtua Racing is zeer compleet. Veel circuits, vijf zeer uiteenlopende voertuigen en een fraai in elkaar gestoken Grand Prix. Ook voor wie Virtua Racing al kende een meer dan welkome uitbreiding.
ED



Onder de skilift door op het Alpine circuit.



Vol het gas erop!

Wereldkampioen Formule 1 word je niet zomaar. Alle grote jongens uit het F1-circus zijn klein begonnen. In een kart bijvoorbeeld. Geen rijke ouders en te schijterig voor 100 km/u of hoger? Geen nood, met Virtual Karts kom je langzaam, maar realistisch op gang.

KART KICK

Ze schieten als paddestoelen uit de grond, de indoor kartbanen. Geen last meer van slechte weersomstandigheden, maar gewoon lekker binnen je -uiteraard- razendsnelle rondjes rijden. Tuurlijk, je wordt half doof van het knetterende lawaai, de geur van verschroeid rubber en vette uitlaatdampen dringen diep in je neusgaten binnen, maar wat kan jou dat schelen als je met twee wielen los door de bochten vliegt en de ware kick van het karten meemaakt zonder kou of regen?

KOFFIE KART

Er is echter één indoor kartbaan die nog meer comfort te bieden heeft, een circuit waar je halverwege de race met gemak een kop koffie pakt, waar je zonder helm mag rijden en waar je nonchalant met één hand de meest scherpe bochten rond. Die kartbaan ligt namelijk bij je thuis, met dank aan de slimme ontwerpers van de firma Microprose. Microprose is een absolute specialist op het gebied van race-sims, wie herinnert zich niet hun eerste mega racehit Grand Prix Formule 1 van een paar jaar geleden? Nog altijd het ultieme racespel voor de PC, dat trouwens binnenkort zal worden opgevolgd door het nog spectaculairdere Grand Prix 2.
Of wat dacht je van het ingewikkelde, maar uiterst realistische Grand Prix Manager dat we verderop in deze PU bespreken? Hun laatste project heet evenwel Virtual Karts, een spel dat alle bestaande kart-games op grafisch gebied ver achter zich laat. We hadden ook niet anders verwacht van Microprose.

KAMPIOENS-KART

Met Virtual Karts heb je de beschikking over drie soorten skelters. De vier cilinder Briggs & Stratton geeft de beginner een topsnelheid van ongeveer 75 km/u, uitstekende wegligging en grote kansen op de overwinning.
De 100 cc kart gaat al meteen een stuk sneller. Dat levert het nodige spektakel op, maar vergt ook meteen meer van je stuurkunsten.
De ware monsterbolide onder de karts is de 125 Shifter. Met zijn topsnelheid van 160 km/u kun je vol gas door de bochten wel vergeten. In de Shifter komt het aan op slim schakelen en een fijngevoelig voetje, sorry handje, op het gaspedaal.
Voor al deze karts -en zeker de Shifter- is een joystick onontbeerlijk.

ACHT SPELERS

Je kunt kiezen uit twaalf verschillende circuits, afzonderlijk of achter elkaar in een kampioenschap, daarbij scheur je over stratencircuits en racetracks of een combinatie van beide.
Er is een [illegible] [illegible]

POWER TIP

Hou een goed boek bij de hand.

Met maximaal acht door de bocht.

Ruik het rubber.

VIRTUA

NA KARTS KOMT FORMULE-1

Volgens de laatste berichten verschijnt in maart de lang verwachte opvolger van Grand Prix Formule 1, misschien wel de beste race-sim die er tot op heden voor de PC gemaakt is.
Omdat Microprose's Geoff Crammond zijn 'baby' pas aan de wereld toont als het spel helemaal af is, zal het er om spannen of we in de komende Power Unlimited al met een review van Grand Prix 2 kunnen komen.
[illegible] Formule 1-seizoen. [illegible] variabele [illegible]
[illegible] Als systeemeisen levert Microprose minimaal een 486-66 Mhz met 8 Mb RAM en een CD-ROM speler aan. Meer informatie [illegible] http://www.microprose.com.

acht spelers, daarnaast zijn er onder andere mogelijkheden voor bandenwissels en instellingen voor het type versnellingsbak. Die laatste twee opties zijn tamelijk overbodig omdat je met de standaardinstellingen al snel bij top drie eindigt. Ook bij slecht weer. Vreemd genoeg ontbreekt er een bewaar- en laadfunctie. Een kampioenschap wordt automatisch opgeslagen, waardoor je niet op een willekeurig moment opnieuw kunt starten (of je moet het spel opnieuw installeren).

KOELKAST KART

Virtual Karts komt pas echt tot z'n recht als je ook daadwerkelijk in de kart zit, klaar voor de kwalificatie of de race. De graphics zien er prachtig scherp en gedetailleerd uit en de wagen luistert nauwgezet naar de besturing van de virtuele coureur.
Leuke extraatjes zijn de putdeksels of andere bobbels in de weg die de kart even van de grond laten komen, of de regen deken die je over je heen krijgt als je op een natte baan achter een concurrent rijdt.
Een sterk punt van dit spel is dat het speelvlak op het beeldscherm schaalbaar is, zodat ook minder vlotte computers (in een kleiner scherm) de hoge snelheden kunnen weergeven.
Absoluut dieptepunt vormen de extreem lange laadtijden tussen de races in. Op een Pentium 90 Mhz met 8 Mb werkgeheugen waren wachttijden van vijf minuten of langer geen uitzondering. Dat is de eerste keer nog acceptabel -je verdiept je gewoon even in de handleiding of haalt even een frisje uit de koelkast- maar na de tweede en derde keer gaat dit al behoorlijk op je zenuwen werken. En dat is jammer, want zonder deze storende onderbrekingen was Virtual Karts gewoon een prima race-sim geweest.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	6°

▲ Schaalbare graphics
▲ 8-spelers netwerkoptie
▼ Minutenlang wachten
▼ Geen bewaar/laad-functies

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 486-66 Mhz, 8 Mb RAM, Dos 5.0, Double speed CD-ROM, joystick, geluidskaart.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

7⁵

Jammer van die ongehoord lange wachttijden tussen de races door, anders was Virtual Karts dankzij de gave graphics en soepele besturing het jaar in gegaan als een van de strakste race-toppers van 1996.

De zege(n) komt van boven.

Afsnijden? Dacht het niet!

Laag bij de gronds spelletje.

De vier cilinder Briggs & Stratton, de 100 cc kart en de 125 cc Shifter.

POWER TIP
Stuur bij nat weer de bochten eerder en minder scherp in, dat voorkomt slippartijen.

KARTS

review

GRAND PRIX MANAGER



Je kent ze wel, die stoïcijnse heren uit de pit-lane. Constant in druk overleg met hun technici en coureurs, maar voor het oog van de camera vertrekken ze geen spier. Keiharde zakenmannen zijn het, de Grand Prix Managers uit het Formule 1 circus.

GELD ROLT

Geld, dat is waar het tegenwoordig om draait in de Formule 1. Hoe groter de bankrekening, des te meer kans op succes. Je dacht dat Michael Schumacher twee keer wereldkampioen werd omdat-ie het gaspedaal net iets dieper in trapt dan de rest? Vergeet het maar! Schumacher werd nummer 1 dankzij Flavio Briatore, de manager van Benetton, en een vette, hele vette bankrekening.

NEUS OF FIASCO

Met Grand Prix Manager stap je in de schoenen van die teambazen. GP Manager is dus geen racegame, maar een soort strategische database waarin je je eigen Formule 1 renstal kunt samenstellen en laat racen. Dat klinkt makkelijker dan het is, want tijdens het seizoen moet je veel beslissingen nemen die zonder een slimme zakenneus als snel zullen uitlopen op een fiasco.

Aan het begin van het spel kun je kiezen uit een 'Quick' of 'Custom' start. Bij de eerste optie hoef je slechts te kiezen voor je favoriete team, kies je voor optie twee dan is het team op alle punten (naam, soort auto en motor, coureurs, personeel) aan te passen. Daarna zul je een serie beslissingen moeten nemen om je team aan het werk te kunnen zetten; welke sponsors ga je zoeken, hoe wordt de setup van de wagens, welke contracten sluit je met de leveranciers van de motor, banden, brandstof en reserve-onderdelen en hoeveel tijd en personeel steek je in de ontwikkeling van nieuwe technieken.

BETERE JATWERK

Via slinkse wegen kun je soms geheime technische info bij concurrerende teams wegkapen. Vergeet echter niet dat overal een prijskaartje aanhangt. Je geld is er zo doorheen als je onverstandig inkoopt en geen resultaten boekt. Goede resultaten zijn WK-punten, of liever, een plaats op het podium en die bereik je door het afstellen en testen van de bolides, snelle trainingstijden en een slimme race.

De feitelijke Grand Prix zie je op een miniatuur-circuitje aan je voorbij trekken. Als manager moet je dan beslissen over de pitstops en de race-aanwijzingen over de boordradio. Die race verloopt overigens heel realistisch maar ook tergend traag als je niet over de juiste computer beschikt (minimaal een 486-66 Mhz).

Haal je het podium dan ontvang je de overwinningspremie en ook sponsors zullen sneller interesse tonen. Zonder goede sponsordeals haal je nimmer het einde van het seizoen. Lukt het je wel, dan maak je als slimme Grand Prix Manager zelf van Jos Verstappen nog een wereldkampioen.



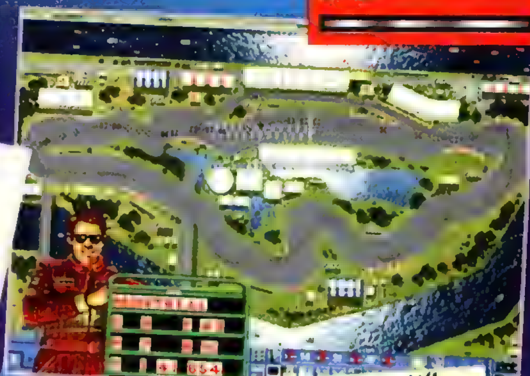
Afstellingen van de Williams.

POWER TIP

Kies als beginner voor een topteam, dan heb je meer geld te besteden en betrouwbaardere wagens tot je beschikking. Zoek je de ultieme uitdaging, kies dan voor het (bijna) kansloze Simtek.



Sponsors zorgen voor het grote geld.



Rondje 1.41.664 voor Mika.



Ook de ontwerpers staan op de pay-roll.

POWER TIP

Sponsors zijn onmisbaar. Zorg voor een snelle deal en verdien daarna het grote geld met de merchandise.



De race zie je op een miniatuur-circuitje.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	5^{0}
ORIGINALITEIT	8^{5}
SPEELBAARHEID	8^{5}

- ▲ Spelen met miljoenen
- ▲ Verstappen wereldkampioen
- ▲ Lekker ingewikkeld
- ▼ Tijdrovend

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-66 Mhz, 8 Mb RAM, 5 Mb schijfruimte, Windows, CD-ROM speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

7^{5}

Ooit gedroomd van een eigen team in de Formule 1? Met Grand Prix Manager kun je maandenlang werken aan een succesvolle renstal. De opties zijn gigantisch, het realisme verbluffend, de kans op een wereldkampioen minimaal. Een spel voor de ware manager.

ED



Eind 1994 zag Mickey Mania het daglicht, een eerbetoon aan de legendarische muis die zijn publiek al sinds 1927 weet te boeien met allerlei avonturen. Op de SNES werd dit maniakale spel een groot succes en nu maakt Mickey z'n debuut op de PlayStation.



Yahoe!

Mickey in zwart/wit: 1928.

Mickey en het eenzame spookje.



Probeer de radars kapot te gooien.

MARIO!

In de Verenigde Staten werd eind jaren tachtig een onderzoek gehouden onder duizenden jongeren. Zowel gamers als niet gamers. Daarbij werd de vraag gesteld wie hun favoriete fictieve karakter was. Vijfenzeventig procent van de ondervraagden noemde Mario als eerste en slechts tien procent de arme Mickey. De olijke muis was op een genadeloze manier afgestraft door een miezerige loodgieter. Dat was wel eens anders geweest. Vanaf eind jaren twintig tot aan de jaren tachtig was Mickey een van de populairste strip- en tekenfilmfiguren geweest die de Westerse Wereld ooit had gekend.

DISNEY

Het eerste Mickey Mouse filmpje dat Walt Disney in 1927 maakte, was geïnspireerd op de non-stop solo vlucht van Charles Lindbergh over de Atlantische Oceaan en heette Plane Crazy. De echte doorbraak volgde in 1928 met Steamboat Willy, toen Disney voor het eerst geluid gebruikte in een tekenfilm. In The Mad Doctor uit 1933 werd voor het eerst een tekenfilm in kleur uitgebracht, nog een mijlpaal voor deze kleine muis, maar nog meer voor de Disney Studios. Er mag gerust gesteld worden dat de multinational Disney nooit bestaan had, als Mickey er niet geweest was.

STEAMBOAT

Mickey's Wild Adventure volgt de ontwikkeling van de Mickey tekenfilms op de voet. In het eerste level wordt de scenery uit Steamboat Willy gebruikt. November 1928, de stoomboot tuft gemoedelijk over de rustige Mississipi en Mickey wandelt wat op het dek. Een koe spuugt wat noten uit zijn bek en Mickey stampt eens even lekker op zijn ruggetje om die klemzittende boer eruit te laten. Een zwerm vogels wordt lastig maar met een welgemikte worp van een aantal stalen knikkers weet Mickey ze uit de lucht te gooien. Ah, daar hebben we die spekberg Boris Boef. Misschien dat Mickey door op zijn buik te springen over dat muurtje kan komen... Ugh! Tjezus, wat een veerkracht. Nog een klein stukje en Willy is bevrijd.

KLEUR

Het tweede level raast meteen door naar het jaar 1933, toen de full-colour tekenfilm The Mad Doctor werd gemaakt. In een landhuis heeft een doorgedraaide bio-chemicus een verschrikkelijke wereld gecreëerd. Levende skeletten en reuze vleermuizen zijn hier normale kost. Zonder enige aarzeling dringt Mickey het huis binnen. Zijn trouwe hond Pluto wordt namelijk door deze freak vastgehouden en zonder Pluto bestaat er geen volgende film. Op zoek dus!

De levende bothopen blijken al snel geen echte tegenstanders van formaat te zijn. Het blijft alleen wel oppassen op het moment dat een stalen kogel het middenrif van die wezens raakt. Ze hebben namelijk de neiging om uit elkaar te spatten. Afstand houden dus. De reusachtige vleermuizen zijn wat moeilijker uit te schakelen maar ook zij gaan uiteindelijk sierlijk ten onder. Al skateboardend, springend over vuurpotten en slingerend aan touwen weet Mickey het verblijf van de Mad Scientist te bereiken. Met een paar welgemikte worpen waar een major-league pitcher jaloers op zou worden, raakt Mickey de Doctor recht tussen zijn ogen. Nog even knallen een paar flessen met vergif in het rond maar dan is het over. De Doctor verandert in een kleine bibberige peuter en Pluto is bevrijd. Veel rust is Mickey echter



In Moose Hunters komt het gevaar van boven.

POWER TIP

Bij The Mad Doctor komt Mickey op een gegeven bij een enorme wenteltrap. Ren zo hard als je kan naar beneden en buk voor de vallende kisten.

Mickey's Wild Ad

niet gegund, want meteen na zijn overwinning zapt hij samen met Pluto naar het jaar 1937: Moose Hunters.

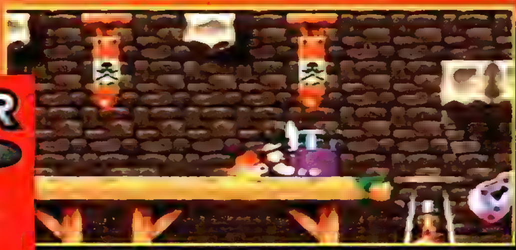
ELAND HOPPEN

De opdracht die Mickey in Moose Hunters meekrijgt, is het vinden van zijn vriend de eland-jager. Dat de gemiddelde eland er niet van gediend is dat er met een geweer vol schroot op ze gejaagd wordt, blijkt al snel. Enkele seconden nadat Mickey en Pluto op pad zijn gegaan, begint de aarde onder hun voeten te trillen, vergezeld van een onweerachtig gedonder. Nog voordat Pluto zijn baasje heeft kunnen waarschuwen wordt Mickey onder de voet gelopen. Hoestend en proestend staat hij weer op en in de verte ziet hij alleen nog de enorme reet van zijn belager. Aangezien Pluto een beter gehoor heeft dan Mickey, lijkt het hem raadzaam om zijn hond in de gaten te houden voor naderend eland-gevaar.
Even later staat Mickey er echter alleen voor als hij in een schitterende 3D scenery achterna gezeten wordt door het boze broertje van een gedode eland. Het enige waar Mickey op moet letten, is dat hij niet struikelt over de stenen die her en der verspreid liggen en dat hij voldoende groene appeltjes eet om zijn snelheid te kunnen handhaven.

SPOKEN ENZO...

In datzelfde jaar werd door Disney ook de film Lonesome Ghost uitgebracht. Een spookhuis in een winterlandschap is de plek waar het vierde level doorlopen moet worden. Van boven, van voren, van achteren en van beneden worden Mickey en Pluto door plaaggeesten geteisterd. Geen wapen kan het opnemen tegen deze transparante figuren. Het enige wat dus overblijft is oppassen waar je loopt en snel wegduiken als zo'n spook met een lange houten lat klaar staat om uit te halen. De rest van deze PlayStation variant volgt dezelfde films en levels als Mickey Mania voor de SNES. Een beproefd recept maar daarom niet minder spectaculair. Mickey's on his way back to the top!


Pluto en Mickey gaan een stukkie raften.



POWER TIP

Vul bij The Mad Doctor de glazen kan met de giftige substantie uit de drie bronnen. Zet de kan op de gasbrander en laat de vlam branden. Het goedje ontploft en maakt zo de deur voor je open.



RAPPORT

GRAPHICS 7⁰
GELUID 7³
ORIGINALITEIT 5⁰
SPEELBAARHEID 9⁰

▲ Speelt heerlijk
▲ Leuke filmgeschiedenis les
▼ Hetzelfde als SNES-variant
▼ Graphics niet opzienbarend

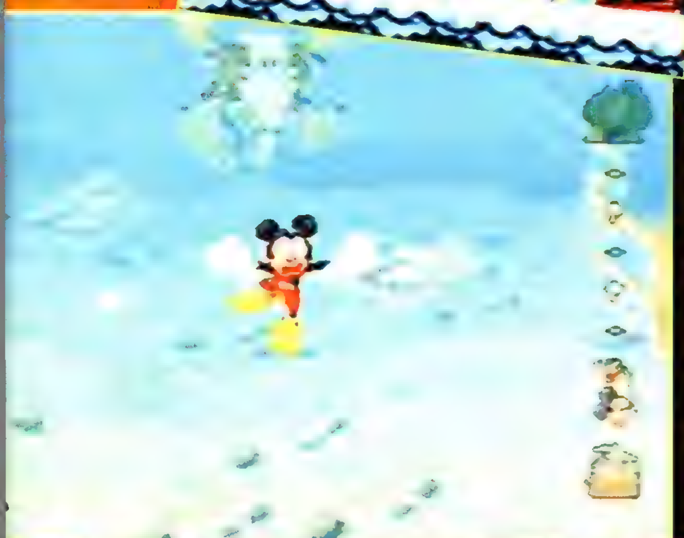
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720



Deze PlayStation variant ziet er natuurlijk beter uit dan Mickey Mania voor de SNES. Maar echt opzienbarend beter is het niet. Dat neemt natuurlijk niet weg dat Mickey's Wild Adventure een tof en smeuïg spel is waar iedereen wel eens van geproefd moet hebben.
THOMAS


Het huis van de Lonesome Ghost.


Die lopende skeletten zitten niet echt stevig in elkaar.


Een achtervolging in een van de prachtige 3D levels.


De Mad Doctor heeft het niet zo op muizen.

venture

Mickey Mouse

Magic Wand

Mickey Mouse houdt huis in de game wereld. Het ene na het andere spel met deze wereldberoemde muis wordt uitgebracht. Is Disney een offensief begonnen tegen de populariteit van Mario?

VERDWAALD

Het was een mooie dag in het begin van de herfst ergens in het noordoosten van de Verenigde Staten. De zomer was net begonnen. De bomen zagen eruit als trossen gouden bloemen. De laagstaande zon benadrukte dit prachtige tafereel nog eens. Mickey en zijn vrienden Minnie, Donald, Katrien, Goofy en Pluto waren speciaal voor dit schouwspel vanuit Duckstad hier naartoe gereden en het was de moeite waard.
Uren hadden ze zo door de bossen gelopen. Ogen naar de toppen van de bomen en wegdromen maar.
Waar ze alleen niet op gerekend hadden was dat als gevolg van dit gestaar naar boven in plaats van naar de grond, de vriendenclub verdwaalde...

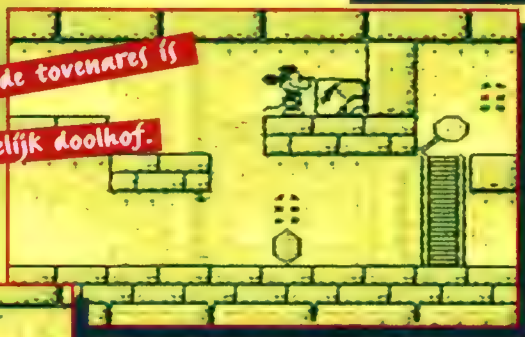
PISSED OFF

Na een uur rondgelopen te hebben, zagen ze plots in de verte een enorm landhuis op een heuvel liggen. "Eeek, wat een eng huis", krijste Minnie als eerste. "Gawsh, daar leeft vast een tovenaar", reageerde Goofy droog. "Laten we weggaan", opperde Minnie, maar het was al te laat.
In een fractie van een seconde verscheen een enorm gezicht voor de groep die als versteend bleef staan. Vol met puisten en wratten schreeuwde het gezicht van de tovenares: "stelletje lamzakken! Jullie hebben mij uit mijn slaap gehaald met dat geblaat! Ik ben gisteren flink doorgezakt en nu ben ik pissed off."
Nog voordat ze een kik konden geven, zakte de grond onder de voeten van Mickey's vrienden vandaan en verdwenen ze in een zwart gat. Mickey werd om de een of andere onduidelijke reden gespaard. "Ga weg, voordat ik jou ook laat verdwijnen. En haal het maar uit je hoofd dat je je vrienden kan redden want ik heb ze stuk voor stuk in een puzzel veranderd die jouw magere brein nooit zal kunnen oplossen!"

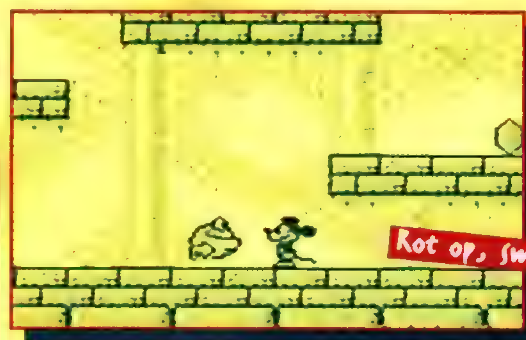
LELIJKE TROL

"Fok jou, lelijke trol! Ik zal mijn vrienden redden, ook al wordt het mijn dood!" Nadat Mickey een opening in het landhuis had gevonden, kon de zoektocht beginnen. Het binnenste van het huis bleek inderdaad een enorm doolhof te zijn. De puzzelstukken waren door de tovenares in ijs bevroren.
Het eerste waar Mickey dus naar op zoek ging was een middel om het ijs te kunnen breken. Ergens in een gang vond hij al snel een toverstok die hem hierbij zou kunnen helpen. Daarnaast bleken in de ijsblokken ook nog een hoop voorwerpen te zitten die Mickey van pas zouden komen in de strijd met de handlangers van de tovenares.


Met de gevonden sleutels kunnen luiken worden geopend.


Het kasteel van de tovenares is een verschrikkelijk doolhof.


Nog twee stukken en Goofy's puzzel is compleet.


Rot op, smerige pad!

POWER TIP

BVCK; FXLL; GRWN; WHVT; BZSS; CZCK; DRWP; BXLK; HWNT; SLVP enz...

POWER TIP

Bewaar genoeg appels voor de bosses.

RAPPORT

GRAPHICS	5⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	5⁴
SPEELBAARHEID	5⁸

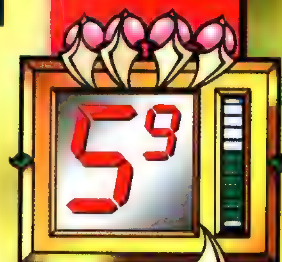
▲ Leuk achtergrond melodietje

▼ Te saai voor woorden

▼ Slappe graphics

▼ Minnie is een zeikerd

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr.ca. 1420
Fabrikant: Disney Interactive
Distributeur: Nintendo
Tel.030-6051353



Magic Wand (toverstok) is niet echt een spel waar de GB-gamer op zit te wachten. Het is oersaai en daarom doodvermoeiend. Laat Mickey zich maar concentreren op zijn Mickey Mania succes dan houdt hij iedereen tevreden.
THOMAS



Bomberman

Bomberman verveelt nooit, je kunt het met z'n vieren spelen en het is briljant in zijn simpelheid. Nu, anno 1996, is het moment daar: Bomberman goes portable!

NIEUWTJES

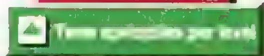
Denk niet dat je het hele spel gezien hebt als je alle 48 levels hebt uitgespeeld. Een nieuwe optie is toegevoegd aan de GB versie: aan het begin van elke stage kun je twee manieren kiezen om de zes levels van die stage te spelen.
In principe zien de levels er hetzelfde uit maar de manier van uitspelen van die levels verschilt. Zo kun je gewoon binnen de tijd alle monsters uitschakelen maar kun je ook kiezen om de monsters op een door de computer vastgestelde volgorde op te blazen. Als je het eerste monster hebt opgeblazen, geeft een pijltje het tweede monster aan, enzovoort.
In stage 2 wordt meteen een andere vernieuwing duidelijk: de 'special moves', zoals bijvoorbeeld het slaan met een zweep tegen de bom zodat hij wordt gelanceerd.

GROTE DOMPER

Maar het belangrijkste is natuurlijk de Battle Mode, waarin je het tegen mede-gladiatoren opneemt. Maar helaas heb je een SNES en een Super Game Boy nodig om dit spel met zijn tweeën, drieën of vieren te spelen! Nou forget it, daar begin ik niet aan. Als ik op een SNES Bomberman wil spelen doe ik dat wel met de SNES cartridge!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	7⁵



Geen GameLink mogelijkheid!

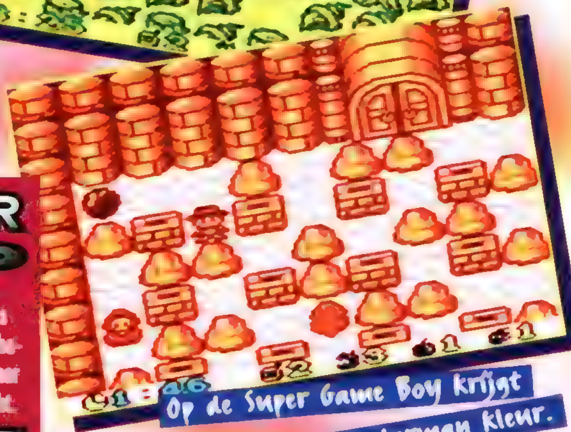
GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr.ca. 1420
Fabrikant: Hudson Soft
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016



Jammer, heel jammer dat de GameLink niet gebruikt wordt.
Maar goed, 48 levels die allemaal op twee manieren zijn te spelen zorgen toch wel voor flink wat uurtjes knalplezier.
BJØRN


Monsters opblazen in volgorde, volg de pijlen.


De holen zie je niet, maar je kunt ze wel opblazen!


Op de Super Game Boy krijgt Bomberman kleur.

POWER TIP

Leg bij de eindbazen rijtjes bommen van boven naar beneden en niet van links naar rechts, dan hou je overzicht.



Return of the Jedi
Super Star Wars



Het eerste Game Boy Star Wars avontuur uit 1993 had nogal te lijden onder onoverzichtelijkheid door de drukke graphics. Kijken of ze drie jaar later iets hebben geleerd.

SNODE PLANNEN

In dit platformspel gaat Luke Skywalker terug naar zijn thuisplaneet Tatooine om Han Solo te redden uit de greep van Jabba the Hutt. Inmiddels werkt de Galactic Empire aan een gewapend ruimtestation dat nog machtiger wordt dan de gevreesde Death Star. En wie kan er beter een stokje (of een lichtzwaard) voor de snode plannen van Darth Vader steken dan Luke Skywalker? Niemand natuurlijk, maar prinses Leia, Wicket de Ewok, Han Solo en zijn harige Chewbacca kunnen hem op z'n minst evenaren want allemaal hebben ze hun eigen specialiteiten. Aan het begin van elk level mag je kiezen welke held je wilt gebruiken.

ZANDWORMEN

De levels zijn gevarieerd en lang en er zijn verschillende routes af te leggen. Zo kun je in het eerste level via de grond gaan, waar je grommende beren, lava en zandwormen te verwerken krijgt.
De andere optie is om de hoge route te nemen. Met behulp van de supersprong en kleine platformpjes kun je het paleis van Jabba bereiken, maar ook hier loeren vele gevaren.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	6⁵

Kwaliteitsplatform

Lange en moeilijke levels

Moeilijk overzicht te houden

GAME BOY
Prijs: ƒ 89,- Bfr.ca. 1600
Fabrikant: Lucas Arts
Distributeur: Ludi Games
Tel.0032-27352363



De graphics zijn erg mooi maar het wordt er allemaal niet duidelijker op. Ondanks, of misschien dankzij, de onduidelijke graphics vormen de lange levels een echte uitdaging, ook voor de ervaren platformspeler.
BJØRN


Met de Super Game Boy ben je sneller bij de eindbaas.


Zelfs ondersteboven beheerst Luke het lichtzwaard!

SHANNARA


Nou ja, als m'n haar maar goed zit.

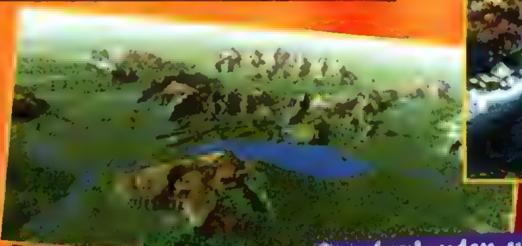

hmm, wat zullen we eten?


Hoi!


Shella heeft haar laatste adem uitgeblazen.




Die groene smurrie links zijn monsters.


De vier landen van Shannara.


Rot op, oud lijk!


UNDO
shade
Alleen voor een wijntje kom ik m'n graf uit.






Waar is toch die geheime kamer?




You move the heavy tapestry aside. It is surprisingly easier than you expected. The heavy dragon tapestry concealed a secret door.
Nou daaro!



In het spel Shannara speelt een magisch zwaard de hoofdrol. Alleen met dit zwaard, mits gehanteerd door de juiste persoon, kan de vijand verslagen worden. Een zware klus....

TERRY BROOKS

Het adventure spel Shannara is een combinatie van de eerste drie boeken van de Shannara reeks geschreven door Terry Brooks; The Sword of Shannara, The Elfstone of Shannara en The Wishsong of Shannara.
Terry Brooks, een Amerikaanse advocaat, schreef zijn eerste boek in de jaren vijftig. Het ging over vier jongens die naar de maan vliegen en daar allerlei avonturen beleven. In die jaren lag science ficton in de winkels achteraf op de boekenplanken naast pornografie, in ieder geval in de winkels van de stad waar Brooks woonde.

IN DE BAN VAN TOLKIEN

In 1965 las hij in High School voor het eerst 'In de ban van de Ring' van Tolkien en hij zag het licht. De Shannara serie lijkt dan ook sterk op het Tolkien epos maar in een simpelere vorm. Dit is ook een van kritieken die Brooks te verstouwen kreeg na publikatie van The Sword of Shannara. Maar gelukkig werd door een ander gedeelte van de recensenten The Sword of Shannara wel goed ontvangen.
Frank Herbert (de schrijver van Dune) vond het in ieder geval geweldig.

DE BOEKEN

De Shannara serie bestaat uit zeven boeken die zich afspelen in de vier landen van Shannara. In die vier landen wonen behalve mensen ook elfen, dwergen, trollen en andere wezens.
In de tijd dat The Sword of Shannara zich afspeelt, hebben deze vier rassen weinig of niets met elkaar te maken. Daar komt verandering in als Brona ten tonele verschijnt. Brona is een kwaadaardige druïde, die maar één doel in het leven schijnt te hebben en dat is de bewoners van de vier landen onderwerpen aan zijn wil. Brona kan alleen maar verslagen worden door het zwaard van Shannara. Maar niet iedereen kan het zwaard hanteren; alleen een elf van de House of Shannara. Nu is er slechts één afstammeling die hier voor in aanmerking komt en dat is de half-elf Shea Ohmsford. Shea trekt uiteindelijk samen met zijn broer en een stel vrienden, waaronder de historicus Allanon, ten strijde tegen Brona en overwint natuurlijk. Maar voordat de zege behaald is, beleven zij heel wat avonturen en komen zij behoorlijk in de problemen.




Toverzwaard.

POWER TIP
De walkthrough staat in Eeuwig Leven.

HET SPEL

In het spel moet Jak, de zoon van Shea het eveneens opnemen tegen dezelfde vijand die zijn vader en de vier landen het leven al eens eerder zuur had gemaakt; de Warlock Lord Brona. Helaas is Brona weer opgestaan uit de dood (het lijkt wel een soap) om de vier landen en hun volkeren onder zijn bewind te krijgen.
Jak neemt samen met zijn vriendinnetje Shella de ondankbare taak op zijn schouders om Brona een halt toe te roepen. Ook verschijnt Allanon in het spel en hij vertelt Jak dat hij niet alleen het zwaard te pakken moet krijgen maar het dan ook nog even laten repareren door een dwerg. Jak moet er tevens voor zorgen dat hij van ieder ras dat de landen van Shannara bewoont, een persoon als handlanger heeft in de strijd.

GEOUWEHOER

Het eerste dat opvalt tijdens het spelen van Shannara is dat er ongelooflijk veel in geouwehoerd wordt. De boeken van Terry Brooks zijn nogal dik (The Sword of Shannara telt ongeveer 700 bladzijden) en bevat veel informatie die op een of andere manier in het spel verwerkt moest worden. Een spel dat losjes gebaseerd is op, is ook niks dus moeten we dat maar voor lief nemen. Gelukkig kunnen we door de gesprekjes heen klikken.
Een andere manier om de speler informatie te geven is de dream-interface. Jak heeft af en toe vreemde dromen die de speler, behalve achtergrondinformatie, ook een beeld geven tegen wie je nu precies vecht en hoe het komt dat Brona terug in de vier landen is.

PUZZELS

Er zitten behoorlijk wat puzzels in het spel sommige zijn makkelijk, anderen weer moeilijk. Al met al een aangename combinatie die de speler alert houdt en het spelplezier verhoogt. Over het algemeen moet er, wil je de puzzels oplossen, behoorlijk wat afgelopen worden en heel veel gepraat.
Om Brona uiteindelijk te kunnen verslaan, moet je veel reizen. Dit doe je over een kaart-interface waarbij je, zoals door het hele spel heen, een kompas kunt aanklikken om de richting aan te geven.

SAAIE GEVECHTEN

Tussen het oplossen van de puzzels moet er ook nog gevochten worden; helaas is het vechten een saaie bezigheid. Er staat dan ook in de handleiding dat je zoveel mogelijk de gevechten moet ontwijken.
Mocht het toch tot een 'bloedig' treffen komen dan verschijnt er een scherm dat is opgedeeld in drie delen; de bovenste helft geeft kleine plaatjes van de vijanden met hun levensbalkjes, in het midden zie je de vijand die aan slag is en in het onderste gedeelte de plaatjes van Jak en zijn kornuiten met hun levensbalkjes. Dit ziet er grafisch allerminst aantrekkelijk uit.
In de huid van Jak kun je de anderen opdrachten geven; bijvoorbeeld val de leider aan of val de zwakste aan. Het geven van de opdrachten betekent voor de speler dus heel veel klikken, yuck. Omdat jij de belangrijkste bent, moet je zorgen dat je zelf een beetje buiten schot blijft. Vooral als je het tegen een stuk of zes vijanden moet opnemen wordt het vechten een lange, saaie en onaangename bezigheid.

MEERDERE OPLOSSINGEN

Wat ik een goede wending in Shannara vond, is het moment dat je verschillende kanten op kan in het spel. Deze keuze kun je maken vlak voor je op een rotsrichel staat en wordt aangevallen door Brona's rechterhand (in de vorm van Allanon). Shella wordt neergeschoten je kunt haar uit haar leiden helpen of.... Op deze manier zijn er meerdere oplossingen mogelijk en dat is wel zo leuk.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	8°

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Geluidskaart, muis, draait ook onder Windows 95.
Fabrikant: Legend
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241



Shannara is een mooi en boeiend spel. Het is spannend, biedt veel mogelijkheden alleen... dat vreselijke geouwehoer van die gasten. Daar word ik doodziek van.
LAURA

THE R PRO

RAPPORT

GRAPHICS	8^5
GELUID	8^5
ORIGINALITEIT	7^0
SPEELBAARHEID	9^0

- ▲ Gerenderde shoot'em up
- ▲ Vliegen, duiken en lopen
- ▲ Afwisselende tegenstanders
- ▼ Zeer matig verhaal

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,- Bfr.ca. 1410
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, Double speed CD-ROM speler, muis, geluidskaart, Dos 5.0.
Fabrikant: Cryo/Mindscape
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701

8^0

Raven Project laat ons vooral zien wat ons in de nabije toekomst te wachten staat: nog mooiere beelden, nog betere geluiden, een nog eenvoudigere bediening en nog veel krachtiger computers om al dat fraais aan de praat te krijgen. Of de gameeverhalen ook beter zullen worden, die vraag kun je beter niet aan de hand van The Raven Project beantwoorden, want dan is het antwoord: nee.

DEN

Dit is het begin van de toekomst van de shoot'em ups: render, render en nog eens render. Maak je ogen alvast maar nat...

ALIENS MET PUISTJES

In het jaar 2278 wordt de Aarde voor de zoveelste keer bedreigd, en voor de zoveelste keer zijn het chagrijnige aliens uit de ruimte die de problemen veroorzaken. Deze keer gaat het om een volk dat zichzelf de Armids noemt. Dat zijn gasten die vrij veel op mensen lijken, ware het niet dat op hun gezichten en handen een soort klauwen groeien die wel wat weg hebben van extreem verwaarloosde jeugdpuistjes.

VERRADER

De Armids zijn uit op de grondstoffen die de Aarde ook dan nog steeds zo'n waardevolle planeet maken. In de strijd, maar vooral achter de schermen, krijgen de Armids hulp van de verrader Gordon Dark, het hoofd van Dark Corporation. Deze fabrikant van Grote Wapens deinst er namelijk niet voor terug om de meest krachtige wapens stiekem te verkopen aan de aliens.
Het topwapen van de Dark Corporation is de Raven, een gevechtstoestel dat een paar dozijn aan troepen kan herbergen en een enorme hoeveelheid zware wapens. Daarnaast heeft de Raven z'n eigen medische- en onderzoekslab aan boord.
De Raven is bedoeld voor ruimtereizen, maar kan ook binnen de planetaire atmosfeer ingezet worden. Uitgerekend dit schip is in handen van de Armids gevallen, en het is de taak van de speler om de Raven te heroveren, liefst zo dat de nieuwe eigenaren er ook nog wat aan hebben.

LAND, ZEE EN RUIMTE

De strijd om de Raven brengt de speler in alle mogelijke gevechtssituaties. Het begin is op Aarde, waar gevochten wordt in de steden, de woestijnen en de zee. Eenmaal in de ruimte kan de reis overal naartoe gaan, van een baan om de Maan tot een bezoekje aan de diepe mijnen van Mars. Soms is de speler vrij in het vliegen maar soms ook niet. Wat er dan gebeurt heet een interactief ritje: de computer bepaalt waar je heen gaat, en zelf hoef je alleen maar te vuren op dingen die bewegen of die je om een andere reden niet aanstaan.

MECHWARRIOR

Behalve vliegen wordt er ook heel wat afgelopen. Sommige gevechten voer je namelijk vanuit een gemechaniseerde warrior, oftewel een mechwarrior. Dat zijn grote, vaag op mensen gelijkende roestvrijstalen robotten waarin een bestuurder kan plaatsnemen.
De wapens van deze mechwarriors richten niet al te nauwkeurig, maar daar tegenover staat dat ze stampvol met munitie zitten, zodat de mech-bestuurder niet hoeft te kijken op een paar kogels meer of minder.
Iedere missie begint


Even wat verse wapens inslaan.


Go get them ax man!



Eindelijk weer wat zonlicht.



Op het menu staan dood en verderf.


Start de Wagner-muziek maar vast.

RAVEN
OJECT

met een filmpje waarin duidelijk wordt gemaakt waarom het sowieso nodig is om in actie te komen. Daarna krijgt de speler van een soort Robbie de Robot uitleg over de exacte aard van de volgende missie. Dan is het al weer tijd om in een gevechtstoestel te stappen en je ding te doen.

RENDER MANIA

Wat dit spel vooral zo bijzonder maakt, is het feit dat het grootste gedeelte van het landschap of de ruimte waarin gevochten wordt, volledig gerenderd is. Daardoor krijgen de graphics een veel hogere kwaliteit dan normaal gesproken het geval is. Niet alles is echter gerenderd; vooral de vijanden zelf moeten het nog doen met de oude grafische technieken, waardoor ze extra opvallend aanwezig zijn.


Dat ziet er gezond uit.


Number One van de aliens.

Zoals te verwachten viel, verlangen de gerenderde beelden het nodige van de rekenkracht van de spelcomputer, maar dat is inmiddels zo'n gewoon verschijnsel dat men dit wel voor lief zal moeten nemen.

LOGICA?

De actiebeelden worden afgewisseld met videofilmpjes, die al net zo'n hoge kwaliteit hebben. Vooral de aliens, oftewel Armids, zelf zien er bijzonder goed uit en zouden zo in een willekeurige aflevering van Deep Space Nine of Babylon Five mee kunnen spelen.

Alleen waarom die Gordon Dark zo graag wapens aan hen levert is me tot nu toe niet duidelijk geworden. Voor het geld hoeft Dark het allang niet meer te doen, en op een totale overheersing van de Aarde door de Armid-aliens zit de verraderlijke wapenhandelaar waarschijnlijk ook niet te wachten, al was het maar omdat hij zijn handeltje dan wel kan inpakken.

Zoals gewoonlijk geldt hier: zo'n gebrek aan logica in het verhaal maakt het spel op zich niet slechter, maar beter wordt het in ieder geval niet van.


Head to head...

VERHALEN DIE ZUIGEN

Ik vind dat het zo langzaam aan tijd wordt dat spellenfabrikanten het verhaal van een spel per definitie serieus nemen. De kunstjes die ze kunnen uithalen met graphics en geluiden zijn nu wel bekend. Over het algemeen zijn beide prima in orde, en worden alleen nog maar beter. De verhalen die dezelfde fabrikanten ons evenwel door de strot proberen te duwen lijken vaak nergens op, en zouden in boekvorm nooit een succes worden.

Waarom ze er dan toch mee doorgaan? Geen idee, voor een slecht verhaal moet een fabrikant net zo goed geld op tafel leggen, dus daar zal het ook niet aan liggen. Misschien is het hele games-concept toch nog steeds te nieuw voor veel gamesfabrikanten, en zullen we moeten wachten tot de befaamde Nintendo-generatie het in die business voor het zeggen gaat krijgen.

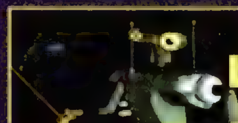


Een interactief ritje door de stad.


Gezichtsklauwen, en waarom ook niet?


De eindbaas van de vijand.


M'n eerste gevechtsrobot.


Robbie de Robo-meester.


Alien gefilmd door onze verborgen cameraman.

POOL CHAMPION


Zatte oom wil ook een potje.


Las Vegas interieur.


Kan niet missen, toch?


De helpende handjes.


Je slaapkamer, compleet met guppies.


Zo wordt het wel erg gemakkelijk.

RAPPORT

GRAPHICS 9^{5}

GELUID 8^{5}

ORIGINALITEIT 9^{0}

SPEELBAARHEID 9^{0}

- ▲ Realistische graphics
- ▲ Realistische gameplay
- ▲ Pool is cool
- ▼ Er is geen bar waar je een pilsje kunt halen

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Bitmasters
Verkrijgbaar via import

9^{0}

Voorzichtig loop je de kroeg binnen. Dagen en nachten heb je hiervoor geoefend. In de kelder van je huis heb je je poolspel geperfectioneerd. Nu is het tijd om tegen de grote jongens te spelen...

WISKUNDE VERPLICHT

Iedereen die ooit Pool heeft gespeeld weet wat daar allemaal bij komt kijken. Je moet rekening houden met de ligging van andere ballen en waar de witte speelbal terecht komt als je je stoot gemaakt hebt. De kracht die in je stoot zit, is cruciaal en het effect dat je de speelbal geeft, is misschien nog wel belangrijker. Soms lijkt het net wiskunde al die berekeningen die je moet maken om de bal in het toch wel nauwe gaatje te krijgen. Kortom het is geen simpel spel om in het echt te spelen en daarom is er nu Pool Champion om rustig thuis te oefenen zodat je in de kroeg of in de voetbalkantine niet meer zo voor lul staat.

REALISTISCH

Het probleem bij een poolsim is dat de makers met ontzettend veel dingen rekening moeten houden: de richting van de ballen bij de afstoot, het effect van de speelbal, via de stootkussens spelen en ga zo maar door. Tot nog toe waren alle poolsims erg simpel, meestal zie je de tafel alleen van boven en kun je maar op een manier stoten. Als je mazzel hebt kun je de kracht van je stoot regelen, maar dat is dan ook alles.
Pool Champion is anders, niet alleen zijn er verschillende gezichtspunten maar het is ook nog eens in 3D. Je kunt de kracht van je stoot regelen en ook hoever je je keu terughaalt. Met een simpele klik met je muis kun je aangeven waar je de speelbal wilt raken en zelfs de stand van de keu kun je instellen. Dit zorgt ervoor dat dit de meest realistische poolsim is die ik ooit gezien heb.

OP WEG NAAR DE TOP

Dan het spel zelf. F1 is oefenen, met F2 speel je tegen de computer, F3 geeft je de mogelijkheid om tegen een vriend te spelen (ik heb Ben zwaar ingemaakt trouwens). En F4 start het adventure gedeelte van dit spel.
Als je slim bent begin je te oefenen in je eigen kelder. Een stapje hoger is de plaatselijke kroeg en als je daar iedereen onder de tafel hebt gespeeld, ga je naar de ruige motorbar genaamd de Chopper Club. Mocht je dat overleven dan ligt de weg open naar de lokale poolhall.
Als je daar alle topspelers voor schut hebt gezet ben je op weg naar het pool Walhalla. In Las Vegas spelen alleen de profs en als je het daar goed doet, kun je in een echt tournement uitkomen. Verder ben ik zoals bekend geen adventure fan maar bij Pool Champion is zelfs dat nog de moeite waard.

Bermuda Syndrome

Een piloot uit de Tweede Wereldoorlog stort neer en komt terecht in een oerwoud waar dinosaurussen de dienst uitmaken. Dat moet de beruchte Bermuda-driehoek zijn...


Schieten of gegeten worden, dat is de kwestie.

ATLEETJE

Bermuda Syndrome is een platformspel dat wel wat weg heeft van Flashback en van Prince of Persia. Het kleine mannetje dat de hoofdrol speelt, Jack, kan lopen, rennen, springen, bukken, aan lianen zwaaien en klimmen. Waar atletiek niet werkt kan Jack terugvallen op z'n wapens, waaronder een handig mes en een geweer waarvoor altijd voldoende munitie voorhanden is.
De eerste persoon die Jack in de jungle tegenkomt, is prinses Natalia. Zij stond op het punt geofferd te worden aan een grote dinosaurus toen Jack met behulp van zijn neerstortende vliegtuig aan de schranspartij een einde maakte. Zoiets schept verplichtingen. In dit geval is het aan Jack om de prinses veilig naar haar vader terug te brengen en eventueel een eind te maken aan het offeren van prinsessen in het algemeen en Natalia in het bijzonder.


Jack en Natalia houden wel van vastbindspelletjes.

NIET KIJKEN MAAR KUSSEN

Die Natalia is een lief maar argeloos meisje. Ze heeft voortdurend een borst ontbloot en wil constant zoenen met Jack. Die blote borst is overigens zo klein dat slechts weinigen hier aanstoot aan zullen nemen, en ook de vrijpartijen van Jack en Natalia blijven allemaal in het nette.
Veel obscener zijn de manieren waarop Jack zich een weg door de Bermuda-jungle moet banen. Op een gegeven moment moet Jack bijvoorbeeld een rivier oversteken. Een wilde krokodil staat hem daarbij in de weg. De oplossing is dat Jack een baby-dinosaurus doodschiet en het lijkje aan de kroko voert, wat hem een paar seconden de tijd geeft om de rivier over te zwemmen.


De dino's roeien elkaar wel uit.

In het algemeen is het de bedoeling om alle dino's af te maken. Soms kan dat door ze tegen elkaar te laten vechten, en soms is het voldoende om ze eenvoudig dood te schieten.

TROPISCHE TRAAGHEID

Bijzonder fraai aan Bermuda zijn vooral de gedetailleerde achtergrondtekeningen. De tropische warmte stijgt bij wijze van spreken op uit het beeldscherm; een genot om naar te kijken, al is het wel jammer dat de achtergrondtekeningen allemaal zo traag laden dat het gemiddeld zo'n vijf à tien seconden duurt voordat je van het ene naar het andere scherm kunt gaan. Ook Jack zelf beweegt helaas nogal traag, wat vooral tijdens achtervolgingen vrij lastig is; voordat Jack op veilige afstand staat, zich heeft omgedraaid, z'n geweer heeft getrokken en gebruikt, is het negen van de tien keer 'Game Over'.

RAPPORT

GRAPHICS	8,4
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	7,5

- ▲ Mooie bewegingen
- ▲ Afwisselende puzzels
- ▲ Fraaie achtergronden
- ▼ Trage achtergrond-graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119.95 Bfr.ca. 2150
Systeemeisen: 486-25, 8 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, geluidskaart, SVGA-kaart.
Fabrikant: Century Interactive
Distributeur: BMG Nederland
Tel.035-6256256



[illegible]


Oooooh Jack.....


Jouw platform of de mijne?


Jack weet het ook niet meer.

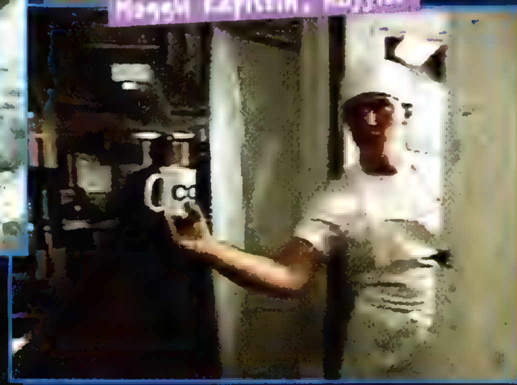
Jij bent de kapitein van de nucleaire onderzeeër USS Idaho.



SILENT STEEL

Startup

Een interactieve oorlogsfilm op 4 CD's.



Morgen kapitein. Koffie?



Dat ga ik aan de admiraal vertellen.

Geef me een kans, man!



Hallo, dit is best een toffe interactieve film.

Over Silent Steel moet je niet lezen, dat moet je zien! In deze interactieve oorlogsfilm ben jij de kapitein van een onderzeeër en alleen jij bepaalt wat er gebeurt!

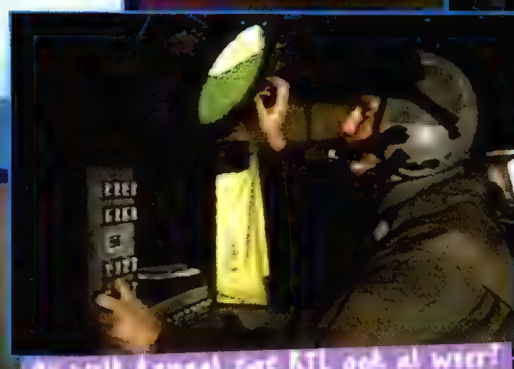
Silent



Wij zorgen voor wat spectaculaire beelden.



Yo radarman, is er nog wat te zien?



Op welk kanaal zat RTL ook al weer?





Afkeren helpt nu niet meer, heren.



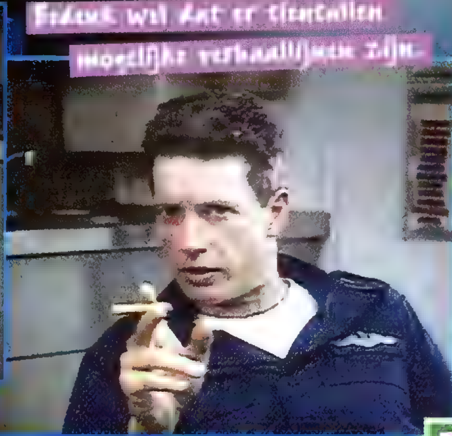
Help, laat me eruit.



Jouw orders bepalen het verloop van het verhaal.



Tips? Die krijg je later in het spel.

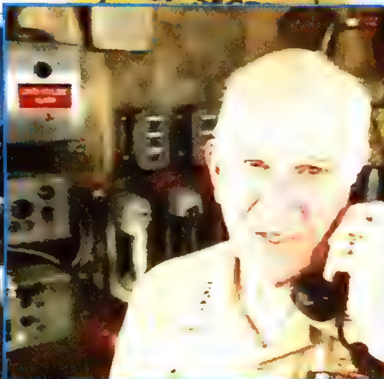


... wil dat er tientallen mogelijke verhaallijnen zijn.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	9,0

- ▲ Snelle wisseling van filmpjes
- ▲ Veel verhaallijnen
- ▲ Jij bepaalt wat er gebeurt
- ▼ Klein filmformaat



Ja jongens, Tsunami heeft het eerste echt goede produkt in dit genre gemaakt.





Ondertussen is de admiraal aan boord.

Wat doet een helikopter in een onderzee-film?

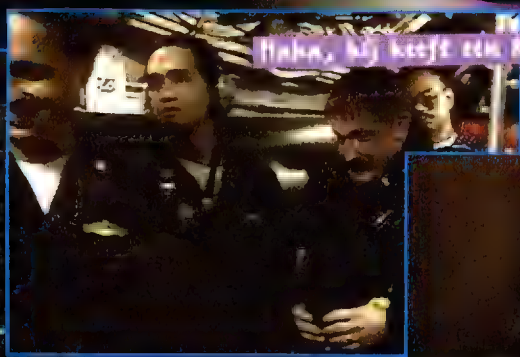
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Systeemeisen: 486-66, 4 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, Win 3.1/95, SVGA-kaart, geluidskaart, muis
Fabrikant: Tsunami
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

Steel



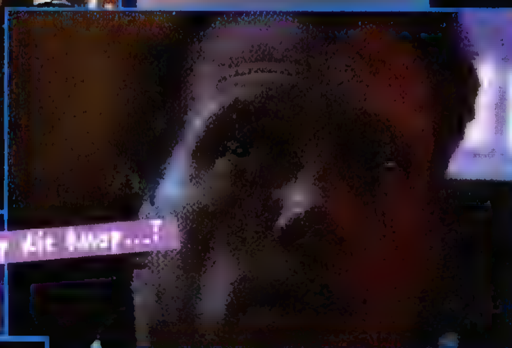
Een tof spel met prachtige graphics waarin je echt het gevoel krijgt dat je het roer in handen hebt.
Eigenlijk het eerste goede spel in dit genre.





Haha, hij heeft een knop ingedrukt.

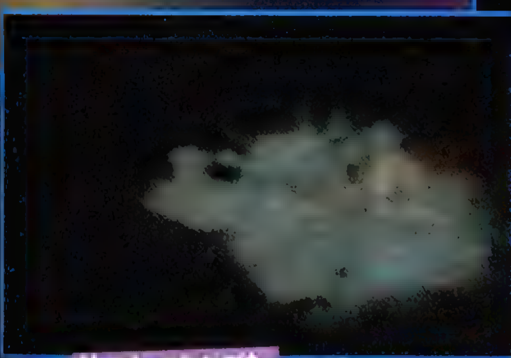
...n een knop indrukken.



Wat stond er op die knop...?



Hmmh, eh, handen wassen, geloof ik.



Nee hansworst, de sub is aan het exploderen.

...orkelen.



Wow, dat was een leuk spel



Haha, ook wij hebben genoten.





Soms krijg je alleen van nieuwe kleding een goed humeur.



In de klas... bleh!

McKenzie & Co

Vind je Beverly Hills 90210 een leuke serie? Ben je een meisje? Heb je een krachtige PC? Dan heb je er nu een paar elektronische vriendinnen bij.

GAME GIRLS

De gaming-industrie heeft zich lange tijd uitsluitend gericht op jongens en hun shoot'em up fantasie-avonturen, maar nu begint men te beseffen dat de helft van de markt daarmee wordt overgeslagen. Sega of America heeft al sinds twee jaar een 'Girls Task force', een afdeling die produkten voor meisjes ontwikkelt. Het resultaat: drie jaar geleden was het gebruik van de Sega Genesis/MegaDrive verdeeld over vijfennegentig procent jongens en vijf procent meisjes. Nu is het percentage meisjes gestegen tot twintig.
Inmiddels is er ook een bedrijf uit Texas genaamd Girl Games dat uitsluitend interactieve produkten voor meisjes maakt en iets dergelijks wordt ook gepland door e-Girl Interactive, een bedrijf uit Los Angeles.

VIJF CD'S EN EEN LIPPENSTIFT

In Nederland ligt de situatie iets anders. Slechts een klein deel van de van de Power Unlimited-lezers bestaat uit meisjes. Een van de redenen hiervoor is waarschijnlijk dat veel van de typische meisjes-games de Nederlandse markt niet bereiken, zodat de meisjes niet weten wat ze missen. Maar de dames kunnen nu hun schade inhalen met McKenzie & Co, een spel dat bestaat uit maar liefst vijf CD-ROM's, een muziek CD, een gezellig boekje, een lippenstift en een badge die het Amerikaanse symbool is voor borstkanker-bewustwording.

MCKENZIE 90210

Het grootste deel van het spel bestaat uit filmpjes die nog het meest weg hebben van willekeurige scènes uit Beverly Hills 90210. Aan het eind van elk filmpje moet de speelster een keuze maken uit twee of drie verschillende mogelijkheden, waarna het volgende filmpje start.
Zodoende leer je langzamerhand je vriendinnen, andere klasgenoten en leraren kennen, maar ook breng je op deze manier een bezoek aan het winkelcentrum, ga je eten bij een hamburgertent of werken als bijvoorbeeld kaartjesverkoopster in het theater.
De uiteindelijke bedoeling van het spel is vooral dat je er nieuwe (elektronische) vriendinnen bijkrijgt, om samen jongens te gaan versieren, huiswerk te maken, kleding te kopen, je op te maken, en vooral veel lol te hebben.



MEISJES-ARCADE

Voor die-hard gamesters is er ook een optie waarmee je rechtstreeks naar de arcade gaat. Daar zijn twaalf spelletjes om je tijd mee te verdoen, zoals ring werpen en tetris met getallen. Stuk voor stuk onschuldige behendigheidsspelletjes die meisjes blijkbaar leuk vinden, maar die ik zelf nogal saai vond (maar ja, ik ben dan ook geen meisje. Nee, echt niet.)



Je hebt er wel een krachtige PC voor nodig.



Lachen hè?!

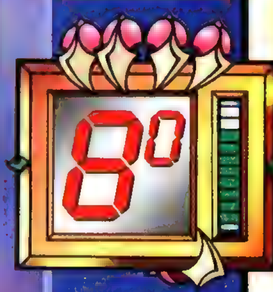


De nerds...

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486-50, 8 Mb RAM, muis, Double speed CD-ROM, Soundblaster, Win 3.1/95.
Fabrikant: Her Interactive
Verkrijgbaar via import



Een vrolijke interactieve film met spelelementen, daar komt McKenzie & Co op neer. Heel eenvoudig te bedienen, en net zo leuk als Beverly Hills 90210. Echt wat voor de fans.

BEN

Fighter Duel



Het is ook nooit goed. Maken ze een keer een flightsim die snel gaat, is het te snel geworden om behoorlijk te kunnen vliegen.

PENTIUMAIR

Eigenlijk is het bizar. De gemiddelde flightsim is niet vooruit te branden. Dat heeft meestal niets te maken met de vliegtuigen zelf, maar des te meer met de landschappen waarboven gevlogen wordt. Die worden alsmaar gedetailleerder en realistischer. De prijs die de speler daarvoor moet betalen is die van een razendsnelle PC (zo ongeveer vanaf een Pentium 90) die in staat is om alle grafische data tot een aanvaardbare 'frame rate' om te rekenen.

MOOI TELT MINDER

De relatieve traagheid van flightsims lijkt voor veel bureaustoel-piloten geen probleem. Zo was ik ooit op een Flightsim Dag op Schiphol, waar het puikje van de simscene bijeen was gekomen om gezamenlijk een eindje te gaan vliegen en meteen te bepalen wie dat het beste kon.
Ten tijde van deze wedstrijd was een 486-66 de snelste chip die de gemiddelde simmer zich konden veroorloven. De meeste monitoren toonden dan ook beelden die zo traag en schokkerig verliepen dat een actiespelliefhebber er allang de brui aan had gegeven. Zo niet de flightsimmers: zij waren geïnteresseerd in het zo goed mogelijk besturen van hun digitale vliegtuigen, mooie beelden kwamen op de tweede plaats.

BIJNA ECHT

Inmiddels zijn veel simmers overgestapt op Pentium-chips. Helaas(?) voor hen is ook de ontwikkeling van flightsims gewoon doorgegaan, inclusief het programmeren van nog realistischer vliegwerelden. De nieuwe software draait daardoor per saldo net zo traag als eerdere versies dat deden op oudere computers.
Philips zag dit alles met lede ogen aan en besloot er iets aan te doen. Dit geschiedde in de vorm van een flightsim die zo snel moest zijn dat men er ook op een 486-33 nog behoorlijk mee uit de voeten zou kunnen.
En dat is gelukt, sterker, Fighter Duel is zo snel dat het overdreven wordt. Een enkel licht tikje tegen de joystick blijkt al voldoende om een vliegtuig ondersteboven te laten hangen. Aanvallende toestellen schieten zo snel voorbij dat het menselijkerwijs ondoenlijk wordt er een in te halen, laat staan er een tijdens een 'dog fight' uit de lucht te knallen. Daarbij valt een klacht over het geringe aantal tegenstanders (maximaal acht stuks) in het niet.

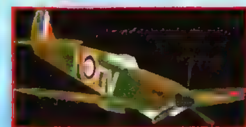
SAMEN IS BETER

Toen ik de twee-speler optie uitprobeerde, viel alles weer op z'n plaats. Via een 9600 baud modem of een nul-modem kabel kunnen twee spelers tegelijk het luchtruim kiezen en elkaar bestrijden, of samen de computergestuurde overige piloten het leven zuur maken. Mede door de geringe hoeveelheid data die het samen spelen vereist, behoudt de sim zijn snelheid, voor modem-games een niet geringe prestatie.


F4U-1D Corsair.


Messerschmitt 109E-1.


Seafire MKII.


Spitfire MKI.


Hoog boven de eenzame zee.


Vlak voor de katapultstart over de rechterschouder kijken.


Duikaanval op eigen landingsboot.

JACKIE HEBBEN?
Wil je een echt Fighter Duel vliegeniersjack winnen? Kijk dan snel op pagina 10.



Bandits at 12 o'clock.


Een van de acht buitencamera-standpunten.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

Twee-speler optie

Te snel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX-33, 8 MB RAM, 2 MB schijfruimte, Dos 6.0, Double speed CD-ROM speler, muis/joystick, geluidskaart.
Fabrikant: Philips
Distributeur: Philips
Tel.06-8406



Een razendsnelle sim die vooral in de twee-speler stand goed tot z'n recht komt. Voor solovluchten op een Pentium gaat het allemaal wat te snel, maar dat is op zich een luxe-probleem.
BEN

Hoe zit het met de toekomst van de klassieke RPG? In het begin van de jaren negentig werd de gamesmarkt overspoeld door dit soort adventures voor de SNES en MegaDrive. Maar de laatste tijd zit de klad er een beetje in.

RAPPORT

GRAPHICS	7[1]
GELUID	6[8]
ORIGINALITEIT	5[0]
SPEELBAARHEID	5[8]

▲ Verslavend
▲ Bouw van een eigen stad
▼ [illegible]
▼ [illegible]

SNES
Prijs: ƒ 169,95 Bfr.ca. 3050
Fabrikant: Capcom
Importeur: Future Zone
Tel.010-4008100

6[2]

Breath of Fire 2 is degelijk van opzet maar verre van spectaculair. Het enige echt nieuwe aan het spel is dat de hoofdpersoon een eigen stad kan stichten. Toch nog een beetje combi. Laten we hopen dat deze trend doorzet.
THOMAS

COMBI

Veel recht toe recht aan RPG's zullen de komende jaren niet meer uitgebracht worden voor de 16-bit systemen. Ik denk dat het zwaartepunt voornamelijk bij de nieuwe 32- en 64-bit systemen gelegd gaat worden, vooral omdat daarbij de (visuele) mogelijkheden van combi-RPG's veel groter zijn. Combi-games? Eh, ja, dat zijn bijvoorbeeld RPG's waarbij ook veel andere onderdelen van de bekende game genres in verwerkt zijn. Wat zou je denken van een RPG met Tekken-achtige vechtscènes of van een RPG-SimCity combinatie? Story of Thor was zo'n spel waarbij de klassieke RPG al gecombineerd werd met heuse beat'em up. Leuk bedacht maar de beperkingen van de Mega-Drive lieten deze combinatie niet optimaal uit de verf komen.

HETE KOLEN

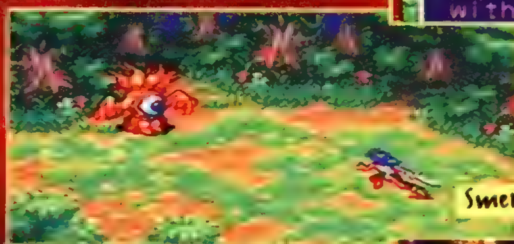
Deel twee van Breath of Fire gaat verder waar het verhaal in deel een afloopt. De monsters die het dorpje van de held bedreigden, werden uiteindelijk verslagen door de draak uit de Black Mountains. Het enige grote offer werd gebracht door de goede en zorgzame stiefmoeder van Yua: ze verloor haar leven. Vooral de kleine Yua lijdt zwaar onder dit verlies en regelmatig loopt ze weg van huis om aan de voet van de Black Mountains over haar moeder te dromen. Op een dag is ze weer eens weggelopen en gaat haar stiefbroer haar achterna om haar te zoeken. Met een slaperig hoofd weet zij haar broer te overreden om ook maar eens een meditatie-sessie te houden. Met alle gevolgen van dien. Op het moment dat hij zijn ogen dicht doet voelt hij iets vreemds. Zijn hart zit in zijn keel, zijn lever zakt naar zijn enkels en zijn ballen gloeien als hete kolen...

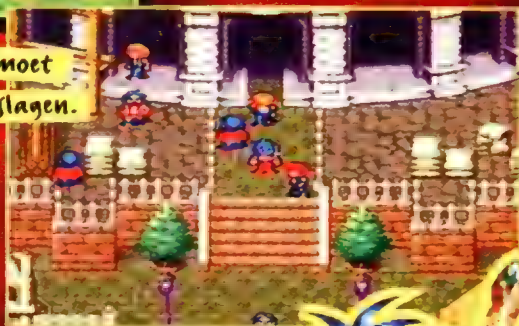
SUZY DE BIG

Deze vreemde sensatie houdt een paar minuten aan en een beetje beduusd keert hij terug naar zijn dorp. Tot zijn grote verbazing en ontsteltenis weet niemand meer wie hij is. Ook de namen Ganer en Yua doen geen belletje rinkelen en als hij in de spiegel kijkt valt zijn bek open: hij is vijftien jaar ouder geworden! Ahum...wat nu? Gewoon doen alsof er niets aan de hand is! In de plaatselijke herberg ontmoet hij Bow, zijn Bulldog-vriendje en samen trekken ze er op uit. In Hometown krijgen ze de opdracht om een huis-big terug te bezorgen. Het begin van een reeks van avonturen waarin de meest weerzinwekkende gedrochten bevochten moeten worden, hoge bergen beklommen, voorwerpen gestolen maar vooral veel nieuwe krijgsvrienden worden gemaakt.



Baba is verslagen. Yua mag aan het toernooi meedoen.


Smerige engerd! Hier!


Om binnen te komen moet eerst Baba worden verslagen.


Ze zien er soms lieflijk uit, maar ondertussen...



De jonge Yua aan de voet van de Black Mountains.


Laat de eerste ronde maar beginnen.



Breath of Fire 2

Family GAMES II

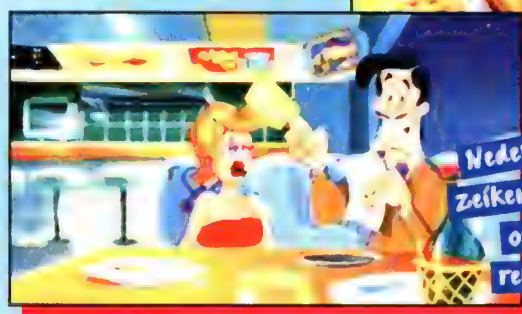
Junkfood Jive

Aj aj aj. Ze zouden bij Philips toch beter moeten weten dan mij spellen te sturen met namen als 'Family Games'. Zogenaamde interactieve versies van oubollige bordspellen heb ik al eerder genadeloos afgekraakt...

De kok puzzelt graag met pizza's.

VIJF KEER VIJFTIG

Eigenlijk wilde ik Family Games, geheel in stijl, met mijn vader, moeder en zusje spelen. Helaas wonen mijn ouders hier een kilometertje of achtduizend vandaan en mijn zus had wel wat beters te doen dus bleef ik alleen achter met als enig gezelschap m'n CD-i speler.
Samen gingen we naar een wegrestaurant in de stijl van de jaren vijftig. Als je niet weet waarom dat iets is uit de jaren vijftig dan moet je de film 'Diner' (met Mickey Rourke) eens huren. Absoluut een aanrader!
Junkfood Jive speelt zich dus af in zo'n wegrestaurant dat, behalve door mij, wordt gevuld door een dikke kok, een supervlieg (die overigens sprekend lijkt op Boogerman), een gezellig paartje en een pinguïn. Op zich verschilt dit gezelschap niet veel van de samenstelling van mijn familie dus ik kan toch de vijf spelletjes volgens de voorschriften spelen.


Nederlanders zeiken altijd over de rekening.

DOM

Laat ik met het domste spel beginnen. Bij 'Placemat Power' mag je het televisiescherm voltekenen met potloden, stempels en potjes verf. Hm, eigenlijk is dit geen spel. Laat ik dan 'Going Dutch' als domste spel bekronen. In het Engels betekend 'going Dutch' dat je bij een etentje de rekening deelt (ze denken namelijk dat Nederlanders erg gierig zijn).


Dutch Pong, weg met die rekening!


Stomme pinguïn moet nodig plassen.

Het eerder genoemde paartje is zeker gierig te noemen en wil de rekening niet aannemen. De bedoeling is dus dat je de rekening naar elkaar overtennist. Als je de tegenstander kan passeren, breekt er een glas of bord op zijn tafel en moet hij voor de kosten opdraaien. Behalve een warm gevoel wegens Pong-sentiment geeft dit spel mij weinig plezier.

WORTELSHAKE

Tot mijn verbazing zijn de spellen 'Buzz Off' en 'Room Service' best leuk. De eerste is een shoot'em up waarbij je nu eens geen ruimteschip maar die Boogerman-achtige supervlieg bestuurt. Ontwijk vijanden als spinnen, slakken, wormen en hun kogels terwijl je via acht levels de keuken probeert te bereiken. Je krijgt energie door snoepgoed (milkshakes, zuurtjes, enz.) te schieten maar blijf van gezond voer als appels en wortels af (hiermee verlies je energie).
'Room Service' is een aardig platformspelletje waar je als speler recht bovenop kijkt (zoals bij Pac-Man). Een pinguïn moet binnen een tijdlimiet sleutels vinden waarmee deuren opengaan zodat hij zijn bestelling bij de juiste persoon kan afleveren. Skeletten en oma's in looprekjes zijn dodelijk, maar fooien en speciale voorwerpen helpen een handje.

Hé, daar heb je de broer van Boogerman.


Achtervolgd door een zombie.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	5⁵
SPEELBAARHEID	7⁷

+ Vijf games op één CD-i
+ Leuk voor klein broertje of zusje
- Kinderachtig voor echte gamers
- Slechts twee games echt leuk

CD-I
Prijs: ƒ 59,95 Bfr.ca. 1080
Fabrikant: DIMA
Distributeur: Philips
Tel.06-8406



Family Games II is tegen de verwachting in een aardige CD-i. Niet voor de ervaren gamer zoals jij en ik maar wel voor je kleine broertje of zusje om hun eerste stapje in de gamerswereld te zetten. Je moet nu eenmaal kruipen voordat je kunt lopen. En als dat broertje of zusje zijn middagslaapje doet, speel jij stiekem 'Buzz Off' en 'Room Service', maar met de gordijnen dicht.

BJØRN

POWER WEB UPDATE 2.1

http://www.bpa.nl/powerweb

Langzamerhand beginnen er allerlei reacties op het PowerWeb binnen te stromen, meestal via E-mail, een enkele keer ook via de gewone post. Niet alle vragen kunnen direct beantwoord worden. Waarom niet? Hierom niet!

HELP MIJ NU!

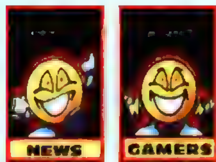
Om te beginnen de specifieke spelvragen. Steeds meer lezers sturen hun post per E-mail. Daarbij zitten ook flink wat vragen over games waarin de inzenders hopeloos vast zitten, dan wel games waarvan de inzenders



graag een goede tip of cheatcode ontvangen. In principe worden al dat soort verzoeken doorgestuurd naar de afdeling Eeuwig Leven, gewoon omdat Eeuwig Leven voor dat soort vragen is bedoeld. Dit betekent evenwel dat de E-mail inzenders niet meteen antwoord krijgen.
In de meeste gevallen kost het namelijk wel wat tijd om een antwoord op een specifieke spelvraag te zoeken (je dacht toch niet dat we alles uit ons hoofd deden?). Daarbij komt dat het PowerWeb voorlopig niet bedoeld is om snelle spelhulp van ons te krijgen. Leg hierbij de nadruk op voorlopig, want mede gezien het grote aantal vragen dat we op deze manier krijgen, overwegen we om een onderdeel 'jullie vragen, wij geven binnen een paar dagen antwoord' aan het PowerWeb toe te voegen. Zo'n service kunnen we natuurlijk niet van de ene op de andere dag realiseren, maar kijk niet gek op als het binnen een paar maanden alsnog gebeurt.

NETNIETSCAPE?

Dan een tweede onderwerp waarover we veel E-mail binnenkrijgen, namelijk web-browsers, oftewel programma's waarmee het World Wide Web bekeken kan worden. Velen klagen dat ze het PowerWeb niet goed in beeld kunnen krijgen en wat we daaraan denken te gaan doen.
Heel simpel: niets. Word nu niet onmiddellijk boos, de kwestie is meer dat we jullie hiermee niet echt kúnnen helpen. Het probleem zit 'm erin dat er tegenwoordig veel verschillende programma's bestaan om mee over het Net te 'surfen'. Deze programma's zijn niet allemaal onderling inwisselbaar; wat de ene 'browser' wel kan, kan de andere (nog) niet. Hoewel het van Internet onder meer de bedoeling is dat iedereen met een computer en een modem en een Internet-abonnement het kan gebruiken, wil dat niet zeggen dat iedereen op die manier alles van het Net kan gebruiken. Met name het



World Wide Web levert in dat verband de nodige problemen op. Tegenwoordig wordt er zo ongeveer om de dag een nieuwe grafische Web-toepassing gelanceerd en vaak zijn dit toepassingen



die slechts door een gedeelte van de beschikbare browsers worden ondersteund. Er bestaat weliswaar een standaard op dit gebied, maar wat de wereld tot dusver overeen is gekomen, betreft de zogeheten HTML 2.0 standaard. Deze standaard gaat eigenlijk niet verder dan afspraken over de presentatie van tekst en relatief simpele graphics. De nieuwste mogelijkheden zijn nog niet in een standaard opgenomen, evenmin trouwens als veel mogelijkheden die al wat langer bestaan. Dat komt doordat het niet eenvoudig is om een wereldwijde standaard af te spreken. Zoveel mensen en organisaties moeten het daarover met elkaar eens worden dat het bij elkaar flink wat tijd kost. Ondertussen gaat de technische ontwikkeling gewoon door.

WEG MET HET WEB

Zouden we het PowerWeb uitsluitend beperken tot wat is afgesproken over HTML 2.0, dan zou het een relatief saaie boel worden. Daarom lopen wij alvast wat vooruit op de



volgende standaard die, verrassing, HTML 3.0 gaat heten. De consequentie daarvan is wel dat het PowerWeb het best bekeken kan worden met het programma Netscape vanaf versie 1.1. Dan is het jammer als je een andere webbrowser gebruikt, maar daartegenover staat dat Netscape door iedereen gratis gedownload kan worden. Daar is bijvoorbeeld de Netscape-link op de PowerWeb openingspagina voor bedoeld. Ook de installatie van Netscape hoeft geen probleem te zijn; dat is niet moeilijker dan de installatie van een willekeurig PC-spel.
Hopelijk is een en ander zo een beetje duidelijk geworden, want we zijn natuurlijk op de eerste plaats een gamesblad en dan willen we niet elke maand over de voors- en tegens van allerlei webprogramma's gaan schrijven. Veel liever hebben we het natuurlijk over games, maar dat zal voor niemand een verrassing zijn.

BEN



NIEUW INTERNET-ADRES

Het PowerWeb heeft een nieuw URL-adres. Je kunt ons voortaan bereiken op HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB.

Flying Nightmares

Flying Nightmares is weer zo'n flightsim in een lange rij van, inderdaad, flightsims.



Het enige onderscheid ligt in het feit dat er nu eens niet voor een F-14 Tomcat, een F-18 Hornett of wat dan ook voor high-tech, superjet gestroomlijnde straaljager gekozen is. Dit keer is het de beurt aan de van origine Engelse Harrier. Deze verticaal opstijgende jagers opereren voornamelijk vanaf vliegdekschepen en doen dat ook in Flying Nightmares.



Jij bent een US Navy piloot in dienst van de VN die het fictieve Aziatische land Barcala moet binnenvallen. Flying Nightmares zit technisch goed in elkaar en is bedoeld voor de echte die-hard piloot wannabe.

THOMAS

Flying Nightmares • 3DO • Prijs: ƒ 129,- Bfr.ca. 2320 • Fabrikant: Domark • Distributeur: PMR • Tel.023-5424710

GRAPHICS: 8,1 GELUID: 7,8 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: 6,0

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Geen enkel ander basketbal kan ook maar in de schaduw staan van NBA Jam. Deze PlayStation versie komt zelfs angstaanjagend dicht in de buurt van het arcade-model dat wereldwijd miljarden guldens heeft opgeslokt.



Je kunt weer kiezen uit 27 teams en naast het één tegen één basketbal zijn er verschillende variaties mogelijk. Je kunt het veld bezaaien met Powerups die de spelers buitenaardse krachten geven.



Als je alle 27 teams verslagen hebt, beland je in een geheel nieuwe wereld. De NBA teams zijn dan versterkt met rare snuiters. Zo worden de Knicks bijgestaan door Mike D van de Beastie Boys en helpt de komiek Groucho Marx de Bulls. Elke onverlaat die nu nog steeds niet weet dat NBA Jam hét spel is, verdient het niet om mijn pennevruchten te lezen!

KEES

NBA JAM T.E. • PlayStation • Prijs: ƒ 119.95 Bfr.ca. 2160 • Fabrikant: Acclaim • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6250720

GRAPHICS: 9.9 GELUID: 9.9 ORIGINALITEIT: 9.9 SPEELBAARHEID: 10

Dagger's Rage • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1440 • Fabrikant: Microforum • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7 ORIGINALITEIT: 6 SPEELBAARHEID: 7

DAGGER'S RAGE

Soms denk je weleens dat de wereld inmiddels genoeg space shoot'em ups heeft gezien. Fabrikanten denken daar echter heel anders over en komen zo ongeveer om de tien minuten met een nieuwe ruimteschieter. In Dagger's Rage is de speler een freelance gevechtspiloot die ruimtepiraten doodt en het bedrijf ontmaskert dat in het geheim met de piraten samenwerkt. Na de piraten mag de speler zich oefenen in het doden van Veks; chagrijnige aliens die graag Aardbewoners treiteren. Het enige dat opvalt aan Dagger's Rage is het speelgoedformaat van de ruimtescheepjes. Alsof Dinky Toy's eindelijk het volgende level hebben bereikt.

BEN





Tilt • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 89,- Bfr.ca. 1600 • Fabrikant Virgin • Distributeur: Atoll Soft • Tel.030-2416016

GRAPHICS: 8 GELUID: 7 SPEELBAARHEID: 7 ORIGINALITEIT: 8

Het spel Tilt bevat zes mooie flipperkasten met geinige extraatjes zoals bijvoorbeeld animaties.
De ballen gaan heel erg snel dus een goed reactievermogen is een vereiste.
De kast kan op drie manieren in beeld worden gebracht: het beeld beweegt met de bal mee, recht van bovenaf op de kast kijken en met de hele kast in beeld.
Opmerkelijk is de optie om Tilt te spelen met een joystick of gamepad. Hierbij wordt de stick zelf niet gebruikt, maar alleen de knoppen en dat werkt bijzonder goed.

LAURA





TILT

Dark Legend

Dark Legend speelt zich af in China rond de twaalfde eeuw. Warlords en rijke handelaren vormden hun eigen legers en overal werd oorlog gevoerd. Het land zou snel ten onder zijn gegaan als de regerend Keizer niet met een geweldig plan was gekomen.
De Keizer ontbood alle opstandige krijgsheren op zijn kasteel en legde hen het volgende voor. Er zou een toernooi gehouden worden op leven en dood en de uiteindelijke winnaar zou beloond worden met onbekende macht en rijkdommen. Met honderden tegelijk meldden de rebellen zich aan. De Keizer had wat hij wilde: de opstandelingen zouden elkaar uitmoorden en hij bleef de machtigste.
Vechten geblazen dus, maar Dark Legend is de Saturn niet waardig. Daarvoor zien de graphics er veel te simpel uit. En bereid je vast maar voor op lange laadtijden.

THOMAS



Dark Legend • Saturn • Prijs: ƒ 130,50 Bfr.ca. 2500 • Fabrikant: Data East • Importeur: Dimensions Plus • Tel.050-3129818

GRAPHICS: 6,1 GELUID: 6,2 ORIGINALITEIT: 5,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Escalation

Het aardige van strategische warsims is toch wel dat je er echt gevoerde oorlogen mee kan naspelen. Weliswaar gebeurt dit vrijwel altijd kijkend van boven af op een (geanimeerde) landkaart, maar de gemiddelde generaal ziet in de praktijk ook niet veel meer. Toch is Escalation een warsim die zich afspeelt in een fictieve wereld waar drie partijen om de macht strijden. Verder verschilt deze sim nauwelijks van zo veel andere strategische gevechtssimulaties.
Als een generaalgod kijk je neer op het land en de zee. Bevelen uitdelen doe je via een pull-down menu of door een tankje, vliegtuigje, scheepje of mannetje aan te wijzen en die met de muis naar de gewenste plaats te schuiven. De kleinste video-filmpjes ooit geven een beetje afwisseling, maar niet voldoende om na een uurtje het gapen te onderdrukken.

BEN





Escalation • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Gametek/WaveQuest • Distributeur: PMR • Tel.023-5424718

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 6 ORIGINALITEIT: 5 SPEELBAARHEID: 7

Starblade • PlayStation • Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2100 • Fabrikant: Namco • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6250720

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 4,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Starblade



De Aarde wordt bedreigd door een mechanische planeet met de naam Red Eye. Vijandelijke troepen zijn genaderd en nemen stations onder vuur die in een baan om de Aarde cirkelen. Vanuit een van deze stations wordt een aantal fighters gelanceerd die deze onbekende tegenstander moet elimineren. Net zoals bij Chaos Control, wordt de speler in Starblade door het af te leggen parcours geloodst. Jij bent niets meer dan een boordschutter die maar lijdzaam moet afwachten wat er gaat gebeuren.
De graphics zien er uit om van te snoepen maar daar lijm je tegenwoordig niemand meer mee. En daarnaast is de besturing van het boordkanon nog zwaarder en logger dan de paringsdans van een dronken nijlpaard. Nee, Starblade slaat de plank helemaal mis.

THOMAS



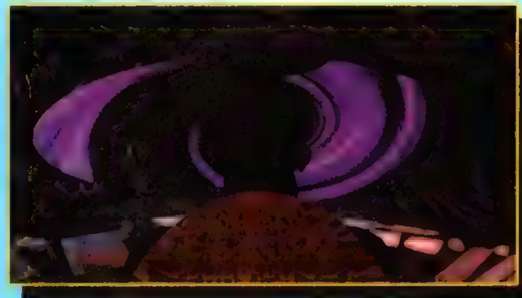
Millenia • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Gametek • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

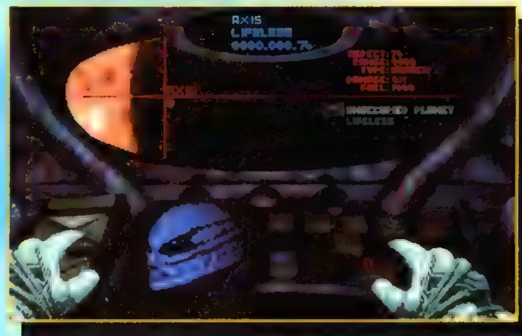
GRAPHICS: 7 GELUID: 7 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: 7

Millenia

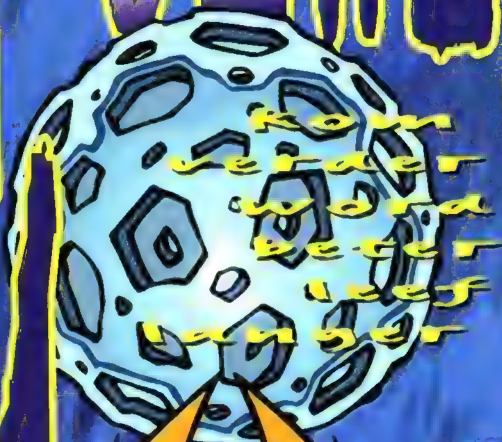
Vlieg je naar de toekomst, word je plotseling ontvoerd door een stelletje tijdreizigers die willen dat jij hun vuile werk opknapt. Je moet Microids vernietigen, zeer vruchtbare wezentjes die complete zonnestelsels verpesten gewoon door er te gaan wonen. Geen probleem voor tijdruimtereiziger MacDonald en zijn virtuele adviseur Angus.
Wel een probleem vormt het kleine 'main view'-scherm waarop de actie zich afspeelt. Ook de niet-vanzelfsprekende functies van het bedieningspaneel kunnen prettig spelen in de weg staan.
Dik in orde is de spelinterface: twee handjes in beeld die je bedient met de linker- en rechtermuisknop. Je krijgt gewoon zin om die laserblast-knop met rust te laten en die irritante Microids met je blote handen fijn te knijpen.

BEN





Eeuwig leven



TITUS THE FOX

Level codes, altijd handig, maar wie o wie heeft de rest van de codes en of cheats voor Serge en Daniël?

Level 1: F6BF
Level 3: ED7F
Level 4: DAFF
Level 5: B5FF
Level 6: 6BFF
Level 7: D7FE

Volgens de Wet op de Arbeidsomstandigheden mag iemand maar twee uur achter elkaar naar een beeldscherm kijken, dan is het tijd voor een pauze. Deze wet zegt echter niet wat er gebeuren moet als twee werknemers na twee uur spelen juist bezig zijn aan de finale van een heftig vechtspel (verzin zelf maar welke). Moet de werkgever dit met mogelijk gevaar voor eigen leven onderbreken? Ook zwijgt de wet in alle talen over hoe je iemand na twee uur virtuele oorlogsvoering plotseling terug in de realiteit moet plaatsen. Loopt de speler daar geen shock of trauma van op? En wat te denken van de situatie waarin iemand na die twee uur juist bezig is een Tip Van De Maand te ontdekken. Moet die persoon zomaar even koffie drinken en een gevulde koek eten terwijl hij kans maakt op een gratis spel naar keuze? Wij dachten van niet. Voor de zekerheid zullen we desondanks wat speciale tips geven die door iedereen binnen twee uur uitgevoerd kunnen worden:

Postbode Move. Tik de volgende code in na het schrijven van een goede tipbrief:

POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

E-mail Move. Klik op Send of verstuur nadat je verbinding hebt met het net. Zorg dat vooraf het volgende paswoord is ingevoerd:

POWER@EURONET.NL

Direct Audio Move: Bedenk een vraag over een Nintendo of Sega game, aanvaard dat het antwoord je een gulden per minuut gaat kosten, pak een telefoon en tik daarop zonder onderbreking een van de volgende getallen in:

NINTENDO SERVICELIJN
(ƒ 1,- P/M) 06-90490444
SEGA MEGAPHONE
(ƒ 1,- P/M) 06-34033034



11TH HOUR

Oplossingen van raadsels, daar kan een mens nooit genoeg van hebben. We danken de mysterieuze inzender!

Battle Ground: Ground is in dit geval grind, je vindt een klei-tablet in het laboratorium op de 3e verdieping.

Bird: Je vindt een schilderij in de hal tegenover de staande klok met een roodborstje er op.

Art Sun: Sun verwijst [illegible] of Zonnebloem. [illegible] Gallery waar je via de staande [illegible] toe kan gaan. Klik op het [illegible] het schilderij met de Zonnebloem voor een spelletje [illegible]. Het is de bedoeling dat je het [illegible] vak opvult.

Sked Addle: Sked is een anagram van desk en addled betekent [illegible]. Je vindt het bureau dat je zoekt in de bibliotheek op de eerste verdieping.

Body in doctors office: Hiervoor moet je weer in de Gallery wezen, klik op de [illegible] die daar ligt.

Soundur: Soundur is ook de naam van het liedje maar in dit geval is het de champagnekurk in de kamer van Brian Dutton op de tweede verdieping.

Animal Sullied Street: Hiermee wordt het schilderij met de honden in de Game room bedoeld op de tweede verdieping.

Jfcr vx qctf: Klik op de staande klok (grandfather clock) in de hal op de eerste verdieping.

Zu gotdy od mpy nrmy stpimf: Klik op het scheermes in de badkamer op de tweede verdieping voor een aardig filmpje.

Fruit loop on stove: Een schilderij met fruit erop wordt gevonden in de Dining room op de eerste verdieping. Klik op de sinaasappel.

Tip van de Maand

MORTAL KOMBAT 3

Sorry Master Tsjung uit Spijkenisse, Leon uit Heerhugowaard, William uit Maastricht, Aziz en Makram uit Amsterdam, Michiel uit Eerbeek, Randy uit Purmerend, Bernard uit St. Andries, Steve uit Bragschaat, Steven en Tjeerd uit Zoetermeer en nog een paar honderd andere gamers uit even zoveel plaatsen, jullie hebben pech gehad. Jullie hebben een of meer tips voor Mortal Kombat 3 ingestuurd. Dat had jullie een gratis spel kunnen opleveren want nadat we ons door de stortvloed van brieven heen hadden geworsteld (free style) trokken we blind een Mortal Kombat-brief. De inzender daarvan wint deze keer de prijs voor de inzending van de Tip Van De Maand. Bedankt voor de coole tips en geniet ervan, Brian Wirowidjojo uit Rotterdam. Zo goed?

Kool stuff, Kooler stuff of toch liever de stuff van Scott?

Alles codes moeten relaxed worden ingevoerd tijdens Startopties.

Kool stuff: omhoog, omhoog, beneden, beneden, links, rechts, A, B en A.

Kooler stuff: select, A, B, rechts, links, beneden, beneden, omhoog, omhoog.

Scotts's stuff: X, B, A, Y, omhoog, links, beneden, rechts, beneden.

(Alle stuff-codes geven optie-menu's)

Random select: Druk tijdens het player select scherm op: omhoog en start.

Tournament mode: Druk tegelijkertijd tijdens het start game/optie scherm op: R, L, START.

Sound test: A, Y, B, X



THEME PARK

Joran uit Hardenberg heeft een slim plan: zet de prijskaartjes op nul, zodat er veel mensen naar je park komen. Als de bus er is en de eerste mensen willen uitstappen, zet de kaartjes dan op de allerhoogste prijs (met de L en R knop gaat dat het snelst). Nu verdien je snel veel geld want de mensen zullen de allerhoogste prijs betalen. Dit trucje is overigens speciaal voor Remco uit Schiedam.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2

Tim uit Bergen (NH) deelt levens uit. Daar moeten we snel bij zijn. Om tien levens te verdienen en met een level naar eigen keuze te beginnen, moet je tijdens het titel scherm de volgende knoppen indrukken:
B, A, B, A (OMHOOG), OMLAAG, B, A, LINKS, RECHTS, B, A, START.

WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

Cheats waar je wat aan hebt, al weten we soms niet precies wat. Druk op Enter tijdens het spelen en tik de volgende codes in:

Valdez - 5000 olie (kan meerdere keren gebruikt worden)
Make it so - sneller bouwen
There can be only one - einde spel
Showpath - voor de hele kaart
Ucla - Go Bruins
Day - Feif
Allowsync - ?
Netprof - ?
Hatchet - hout wordt sneller gekapt
Title - de units gaan sneller
Spycob - ?
Glittering prizes - veel goud en hout
it is a good day to die - onschendbaarheid
Clear all for the queen - ?

MORTAL KOMBAT

William uit Maastricht en Michiel uit Eerbeek laten nog even weten hoe je het cheatmenu bestelt.

Druk tijdens het start game, option scherm op: A, C, omhoog, B, omhoog, B, A, beneden.



LEMMINGS 3D

Van Bas uit Waarligtdatookalweer een verzameling paswoorden. Voor de liefhebber. Heb je al blauwe haren, Bas???

Level 13: PELLUCID
Level 14: MAXIMONO
Level 15: KHUSKHUS
Level 16: DISPLODE
Level 17: RACAHOUI
Level 18: ORGULOUS
Level 19: DUNCEDOM
Level 20: CABOCEER

Tricky
Level 2: GUMMOSIS
Level 3: PRODNOSE
Level 4: NGULTRUM
Level 5: COTTABUS
Level 6: BEDAGGLE
Level 7: EPICALYX
Level 8: HOMALOLD
Level 9: LALLYGAG
Level 10: BILABAIL
Level 11: CACOFOOO
Level 12: SLOWBURN

Taxing
Level 2: GEROPIGN
Level 3: BONTEBOK
Level 4: EMPYREAL
Level 5: LANGLAUF
Level 6: NANNYGAI
Level 7: SARATOGA
Level 8: QUINTAIN
Level 9: HUSQUASH
Level 10: ZOMBORUK

MORTAL KOMBAT 3



Willem uit Maastricht kon het spelen niet laten en kwam zo achter de volgende dingen: Stuur met de D-pad tijdens het titelscherm met de klok mee. Je komt dan bij een scherm terecht waar je de volgende code kunt invoeren: (Speel als Smoke: R1, driehoek (zes maal), rondje (negen maal), x (zes maal). Maar let op, je hebt maar negen seconden om dit in te voeren. Kleed hem uit! Druk tijdens het vechten met Shao Kahn op: start, rondje, driehoek, R1, R2, R1, L2, L1, X, rondje. Shao verliest dan zijn harnas.
Is dat grappig of wat?!

WORLD WIDE WEB

Nuttig om te lezen en informatief bovendien: het internetadres van Douwe's Game Cheating Page. http://wwwedu.cs.utwente.nl/~achterka/.

Wat is een bug?

Ritchie uit Hulst heeft zijn broertje verleid tot een weddenschap en de PU moet nu uitsluitsel geven. Ritchie zegt dat een bug een fout is in een computerprogramma. Volgens zijn broertje is het heel iets anders. De heren hebben gewed om een PlayStation met Tekken erbij (heavy bet, guys). Ritchie, een bug is inderdaad een fout in een computerprogramma. Gefeliciteerd, en voor je broertje: we leven met je mee.

Het woord bug komt uit de 'computer Middeleeuwen' (de jaren vijftig). Er stond ergens een knots van een computer die kuren vertoonde. Bij nader onderzoek bleek dat er allerlei insekten in het apparaat zaten. En vanaf toen zijn ze iedere fout in een programma bug blijven noemen (aldus Ben).



TORIN'S PASSAGE

Psychedelische mode, zelfgevonden door Laura uit Amsterdam. Druk tijdens het spelen op CTRL en P.

MORTAL BESTANDSBEHEER 3

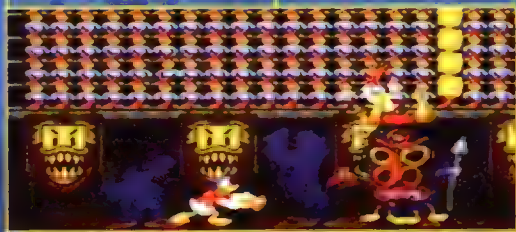
Frank uit Havelte heeft een snelle manier gevonden om Motaro te spelen, zegt hij. Je moet eerst naar bestandsbeheer gaan in Windows. Daar in de directory van MK3 moet je het bestand van Motaro verplaatsen naar bijvoorbeeld dat van Jax. Je mag het maar een keer verplaatsen. Dan ga je naar Dos en start je MK3 en kies je Jax. Je speelt dan met Motaro. Aldus Frank.

MAUI MALLARD

Van Marcel uit Sliedrecht, speciaal voor zijn broer Sander (om hem te pesten). Had je hem maar niet van de trap af moeten gooien, Sander!

Level 2: ININJA
Level 3: ILVMUD
Level 4: ITSHOT
Level 5: GETHIM
Level 6: YOHOHO
Level 7: UNDEAD
Level 8: GDLUCK

MEGA DRIVE





RISE OF THE TRIAD

Gert-Jan uit Zwijndrecht herinnert iedereen nog even aan de volgende belangrijke informatie.
dogmode: WOOF
vliegen: FLYBOY
godmode: CHOJIN
Met godmode aan op insert drukken, je krijgt dan alle wapens en dus ook de dark staff en de honkbalknuppel. (Nou Gert-Jan da's een hele geruststelling). DIP-STICK intikken tijdens spelen om de cheats te kunnen activeren.

PRIMAL RAGE

Volgens Anton uit Milheeze en Kevin uit Tremelo, België zitten er in het spel drie verborgen spellen:

Volleyball
Laat twee spelers vechten in de Cove. Hierna moet er nog wel tijd over zijn op de klok. Er mogen geen Sudden Deaths gebruikt worden en je moet de speler acht keer heen en weer schudden. En o ja, de volleyball is makkelijk stuk te bijten.

Bowling
Voor een spelletje bowlen maakt het niet uit welke achtergrond je kiest, maar het moet wel in de Armadon twee speler mode. Beide Armadons moeten tegelijkertijd drie Spinning Deaths uitvoeren. Een potje bowlen is nog nooit zo moeilijk geweest.

Skydiving Cows
Om te Skydiven speel je in The Ruins. Beide spelers moeten Tied zijn in de derde ronde. Tenminste een van de spelers moet Chaos zijn. Fury Cloud is onontbeerlijk voor het Skydiven, maar voor de klok op Sudden Death overspringt.



CLOCKWORK KNIGHT

Paul uit Gouda stuurt wat leuke tips voor dit spel.
Een bonus van een miljoen punten krijg je wanneer je stage 2-2 binnen dertig seconden haalt. Vergeet dan niet onderweg de bonusklok te pakken.
Ga in het tweede level van Betsy's kamer de eerste sleuteldoos uit en dan naar links, naar de GO-blokken. Hussel de blokken door elkaar door middel van duwen en trekken. Er verschijnt een geheime deur.
In de eerste stage van de Attic moet je de springveer helemaal naar rechts dragen. Plaats hem aan de andere kant van de eerste sleuteldoos en spring over de muur. Je vindt nu een andere geheime sleuteldoos waar je in kunt springen om een andere geheime kamer kunt bereiken.



DOOM

Passwords die het leven en de dood op aarde en in de hel een stuk verdraaglijker maken.
Deimos Lab: pk04tmkstr
Refinery: h3bwgbdldb
Godmode: omlaag, vierkant, R1, rechts, L1, links, rondje

DISC-WORLD

Kevin uit Assendelft is niet tevreden met zijn tandpasta en stelt daarom de volgende vraag: Weten jullie misschien hoe ik aan de dragon breath moet komen??
Antwoord: Maar natuurlijk Kevin. Ga het paleis binnen en pak de spiegel uit de fool's room. Doe de spiegel in Rincewind's inventory, dus niet in luggage. Ga vervolgens naar het steegje en stap op de jumping plate. Beklim de toren en hang de spiegel aan het puntje van de vlaggemast. Treiter vervolgens de draak. O ja, als je weer naar beneden gaat naar het steegje, vergeet dan niet om de ladder om te schoppen.

POWER RANGERS

Nog meer getallen voor kenners, van Martin uit Haarlem en Michiel uit Oudenbosch.
Level 2: 3847
Level 3: 5113
Level 4: 3904
Level 5: 1970
Level 6: 8624
Level 7: 2596

2 player special stage, voor een Mortal-Kombat-achtig spel
0411
1007
1212

URBAN STRIKE

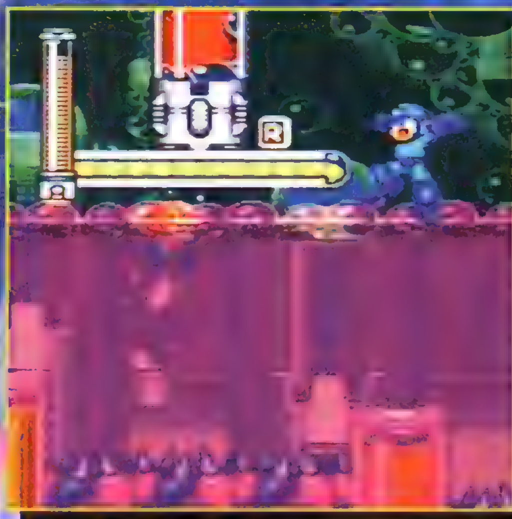
Ja natuurlijk kennen we je nog. Boy uit Alphen a/d Rijn! Sta jij niet op de most-wanted gamer list van de FBI??? Komt waarschijnlijk door die codes van Urban Strike die je aanleverde. Groeten terug, Boy.
Level 2: C9HWVXYWVXH
Level 4: 9G3PT4FKB6B
Level 5: NW6MX9LGJ4Y
Level 7: L64SZBR6SY6

PRISONER OF ICE

Tijs uit Nijmegen heeft een noodkreet. 'Ik kom niet uit de duikboot.'
Antwoord: Zorg ervoor dat je in ieder geval de volgende zaken in je inventory hebt zitten; het brandblusapparaat, alle dingen uit de linkerla op de brug en alle dingen uit het slaapvertrek: bijl, St. Christophers penning, tape recorder, life jacket, haken. Heb je Hamsun al gehypnotiseerd met de penning? Gebruik de tape-recorder op Ryan om het monster te vernietigen. Geen dank, Tijs.

MEGAMAN 7

Willem uit Aalten stuurde ons de volgende getallen toe. De kenners weten wel wat ze er mee moeten doen.
Level 1:
0735
2517
4416
5362
Burstman
873
25
6472
8272
Cloudman
8335
2586
7816
2272
Freezeman
8375
2746
5857
2272



BIJ DE BEEK:

Pak de 'boerne' en laas het pak, dan de hengel en de stok. Bind de stok aan de hengel vast en pak de ketting uit het vogelnest in de boom. Op de kaart: Ga naar het oosten. Ontmoeting met Shella. Duw tegen de steen en gebruik de hengel op de boom waaronder Shella ligt. Als je haar hebt bevrijd, praat dan tegen Shella. Kies: "Why are you here" en "What did your locket look like?" Kies daarna "Why is the locket so important." Geef de ketting aan Shella. Op de kaart: Naar het oosten totdat je bij de rivier komt en naar het noorden totdat je de rivier kunt oversteken. Als je de rivier hebt overgestoken, ga dan de weg op en blijf naar het oosten gaan totdat je bij Leah aankomt.

LEAH

Ga naar het noorden en dan naar het westen de trap op. Pak het theekopje. Het maakt niet uit wat je zegt als Shella je er naar vraagt. Ga de kamer uit, en daarna het huis uit. Ga naar het zuiden en ga de kruidenwinkel binnen. Laat het kopje aan de verkoper zien. Pak het groene drankje. Kies tijdens het gesprek voor: "I think I can use it to help King Menion."
Verlaat de kruidenwinkel. Ga naar het noorden. Schenk in de tuin het groene drankje uit over de Dogwood boom. Pak de bloemen. Ga naar het noorden het huis van koning Menion binnen. Pak de potpourri. Ga de trap op en pak de 'steam pot'. Giet de inhoud van de steam pot over het komfoor. Pak het houts- [illegible] kruidenwinkel. De verkoper is vermoord. Pak het stuk papier uit zijn hand en vermaal daarna het houtskool met de vijzel. King Menion is genezen.
Ga het huis uit en naar het zuiden. Je wordt tegengehouden door de wachtpost. Ga vervolgens naar het noorden. Kies in het gesprek voor: "There must be another way out of Leah." Laat Shella's ketting aan de bediende zien en kies voor: "Shella wanted to see you in the library." Maak het Drakenschild open met Shella's ketting. Op de kaart: Ga naar het westen tot het pad naar het noorden afbuigt. Ga naar het noorden tot je bij de rivier aankomt probeer ondertussen zoveel mogelijk de monsters te ontwijken.
De kapotte pont. Bij de pont ontmoet je de tuinman praat met hem. Kies voor: "Why did you murder the herbalist?" Vecht met de tuinman en de twee monsters. Pak de 'pulley' met de hengel. Laat Shella met haar pijl en boog op de rem van de pont schieten. Op de kaart: Volg de weg naar het noorden totdat je Tyrsis bereikt.

BIJ DE STADSPOORT VAN TYRSIS

Ga naar het noordoosten totdat je bij een hutje komt, klop tweemaal op de deur. Geef Brendel wat te eten. Kies tijdens het gesprek dat volgt voor: "Why are you here?" Ga de hut uit, ga driemaal zuidwest en driemaal naar het noordwesten. Pak de lauriertak. Ga driemaal naar het zuidoosten en driemaal noordoost. Open de deur. Geeft de lauriertak aan Brendel. Praat met de wacht. Kies: "Excuse me a minute." Praat met Brendel en kies: "Good night, Brendel."

IN TYRSIS

Laat Shella's ketting zien aan Seneschal. Ga de bibliotheek binnen (west). Kijk naar het kastje. Lees het boek op de katheder. Ga de bibliotheek weer uit en praat nog eens met Seneschal. Kies: "Could we look at the book from the locked cabinet in the library?" en "We can't get the Sword of Shannara unless we get rid of the magical barrier, can we, Shella?" Seneschal geeft je de sleutel van het kastje. Pak het boek. Gebruik het mes op het boek. Lees het boek. Ga de bibliotheek uit. Vraag of je de troonzaal mag bekijken. Ga de troonzaal binnen. Gebruik de olie en het mes op de beer van de leeuw. Je krijgt een sleutel. Schuif de kandelaar opzij en steek de sleutel in het sleutelgat. Schuif het rechter kleed aan de muur opzij en ga de geheime kamer binnen. Doe de lantaarn aan en daarna de kaarsen.
Er volgt een heel verhaal. Zodra je iets kunt doen, breek dan de spiegel met het zwaard. Vervolgens kom je in de droom interface. Loop naar voren totdat je bij een deur komt, open die en ga naar binnen. Kijk naar de schedel, open de schedel en pak het perkament. Verlaat de geheime kamer en de troonzaal. Gebruik (invoke) het perkament op het boek. Kies: "If I summoned Stenmin, I'm certain he could help me get the Sword of Shannara." En: "Stenmin's book will help us against him, I intend to do whatever it takes to get the Sword of Shannara."
Brendel mag nu de stad binnen. Pak de knots. Ga naar de wijnkelder (noordoost). Leg de wierook en het pact op de vloer. Laat Brendel de knots op de vloer leggen. Steek de wierook aan. Gebruik (invoke) het boek op het pact en op de knots. Praat met de geest. Kies: "By the power of the book I command you to obey!" Gebruik het boek op de geest. Praat nogmaals met de geest en vraag hoe je de magische barrière vernietigt en of de Disruption Spell effectief is. Ban vervolgens Stenmin uit deze wereld.
Pak de fles en vul die met de vloeistof uit het vat. Verlaat de wijnkelder en ga de poort uit. Ga driemaal noordwest pak de laurierbladeren. Doe de bladeren en de potpourri in de fles. Driemaal zuidoost en driemaal noordoost. Laat Shella in de boom klimmen en de mistletoe pakken. Doe de mistletoe in de fles. Ga vervolgens driemaal zuidwest. En ga de stad weer binnen. Ga naar het oosten. Schenk de inhoud van de fles op de barrière. Op de kaart: Volg de weg naar het noordoosten kies: "Why are we going to Kern?"

ARBORLON

Stel je voor aan Lessa de wachtpost. Ga naar het noorden en het huis binnen. Vertel aan Davio dat je op zoek bent naar de elfstenen, vraag waar je ze kunt vinden en of hij je wil helpen. Kijk naar het perkament en probeer de haard aan te steken. Verlaat het huis (er zit een vogelnest op de schoorsteen) en ga het weer binnen. Ga de troonzaal binnen en verlaat die weer na het praatje met de chagrijnige elf. Vraag waar je de Rune Diamonds kunt vinden. Verlaat het huis. Vul het gat in de fontein met de halsdoek uit Shella's inventory voor de Water Rune. Vul de pan uit Brendel's inventory met klei. Ga naar het westen (de Garden of Life). Verwijder de takken en sluit de poort, pak de Life Rune. Ga naar Lessa en vraag haar of je in ruil voor het touw haar ladder mag lenen. Ga terug naar het huis en klim via de ladder op het dak. Pak daar de dakpannen en verwijder het vogelnest. Doe olie op de weerhaan en draai de weerhaan. Ga naar beneden en geef het dagboek (journal) aan Brendel. Ga het huis binnen en steek de haard aan. Ga weer naar buiten en klim op het dak. Gebruik de dakpannen op de schoorsteen. Ga naar beneden. Breng de ladder terug naar Lessa en verzeker haar dat je haar wilt helpen. Je krijgt een ring voor prins Arion.
Ga terug naar het huis en geef de ring aan Davio. Kies bij Arion voor: "Sir, we need it to get the Elfstones." Je krijgt een ring voor Lessa. Breng die naar haar toe en vertel dat je problemen hebt met Arion.

SHANNARA

deel 1

Smeer de klei op de steen. Giet een water op de 'flagstone', pak de flagstone en druk de flagstone in de klei. Pak de Earth Rune. Ga de tuin binnen. Gebruik de Elf Rune op de steen dan de Earth Rune, de Air Rune, Fire Rune, Water Rune en de Life Rune. Pak de elfenstenen. Ga het huis binnen en vertel dat je weg gaat, bedank Davio voor zijn hulp. Als Davio besluit om mee te gaan geef de elfenstenen dan aan hem. Op de kaart: Ga eerst naar het oosten dan het noordoosten en vervolgens weer naar het oosten. Kies en het gevecht voor: "We are looking for the Trolls and the Black Irix."

ARCH OF DEATH CANYON

Laat Telsek de 'boulder' op de Arch gooien. Ga naar het noorden. Laat Davio tijdens het gevecht de elfenstenen gebruiken. Ga de grot binnen en steek de lantaarn aan. Laat de Writ of Free Passage zien aan Aine. Vertel Aine dat je hem naar zijn vader brengt. Bekijk het object in de muur. Bedank Aine voor de gegeven informatie. Bind het touw vast aan de Black Irix.

TROLLEN EN ELFEN

Ga naar het oosten. Als je in gevecht komt, trek dan terug. Kies voor: "This entire war is a plot by Brona to weaken both the Elves and the Trolls" en "Is there any way to end this war whithout Trolls and Elves dying." Ga tweemaal naar het westen. Geef de brief aan de wachtpost. Laat tijdens het gesprek dat volgt de elfen een wapen kiezen zodat zij in het voordeel zijn.

Oplossingen van het eerste raadsel: vuur uit het nest (waar je aankwam). Pak de wijn uit Brendel's inventory en geef die aan de Trollenkok (zuid en tweemaal oost). Ga tweemaal naar het westen. Doe de wormen aan de hengel in vis in de stroom. Praat met de wachtpost, de broer van Lessa. Doe hem de groeten van Lessa. Praat nogmaals met de wachtpost: "Hani, we need the Trolls' cooperation to stand against the Warlock Lord", "By my father's name and the Sword of Shannara, I swear that Brona is back", "Brona tricked the Trolls into this war", "Hani we need your help", "I need to borrow your shield, I offer you the Sword of Shannara as security."

Laat Telsek een raadsel over de elfenstenen stellen. Versla de monsters. Op de kaart: Ga naar het oosten door Jannison Pass. Davio raakt gewond breng hem naar Storlock in het zuiden.



STORLOCK

Praat met de gnome en besluit hem te helpen. Ga naar het noordoosten. Laat Shella een brandende pijl afschieten op de spin. Versla de spin. Ga terug en praat met de gnome vraag of de gnomes je kunnen helpen tegen de Warlock Lord. En waar je de Helm of Command kunt vinden. Op de kaart: ga zuidwest en over de Wolfskagg Mountains. Ga zuidoost en recht naar de Sliver River."

CULHAVEN

Kies voor: "King Ballnor was send word that we needed the Hammer." Ga tweemaal naar het oosten en praat met Davio. Vertel dat je de Hammer gaat zoeken. Ga naar het westen dan naar het noorden. Ga vervolgens zuid, bekijk de kast. Ga naar het oosten en praat met Davio. Kies voor: "One of the beer steins is missing. I'd like to look at that one."

Open de bierpul. Ga naar het westen en geef de tas aan Kili. Kies voor: "You hid... blamed us for the theft." Versla Kili. En vertel dat hij de hamer heeft gestolen tijdens zijn ronde. Klik op de rugzak, klik op open. Ga naar het noorden, gebruik de hendel op het gat in de muur. Druk op de hendel.





BATMAN FOREVER

Anonieme netsurfers kwamen met de volgende data op de proppen: Druk op het optiescherm op de tweede controller: omhoog, omhoog, omlaag, omlaag, links, rechts, B, A. Dan gebeurt er wat, maar wat?

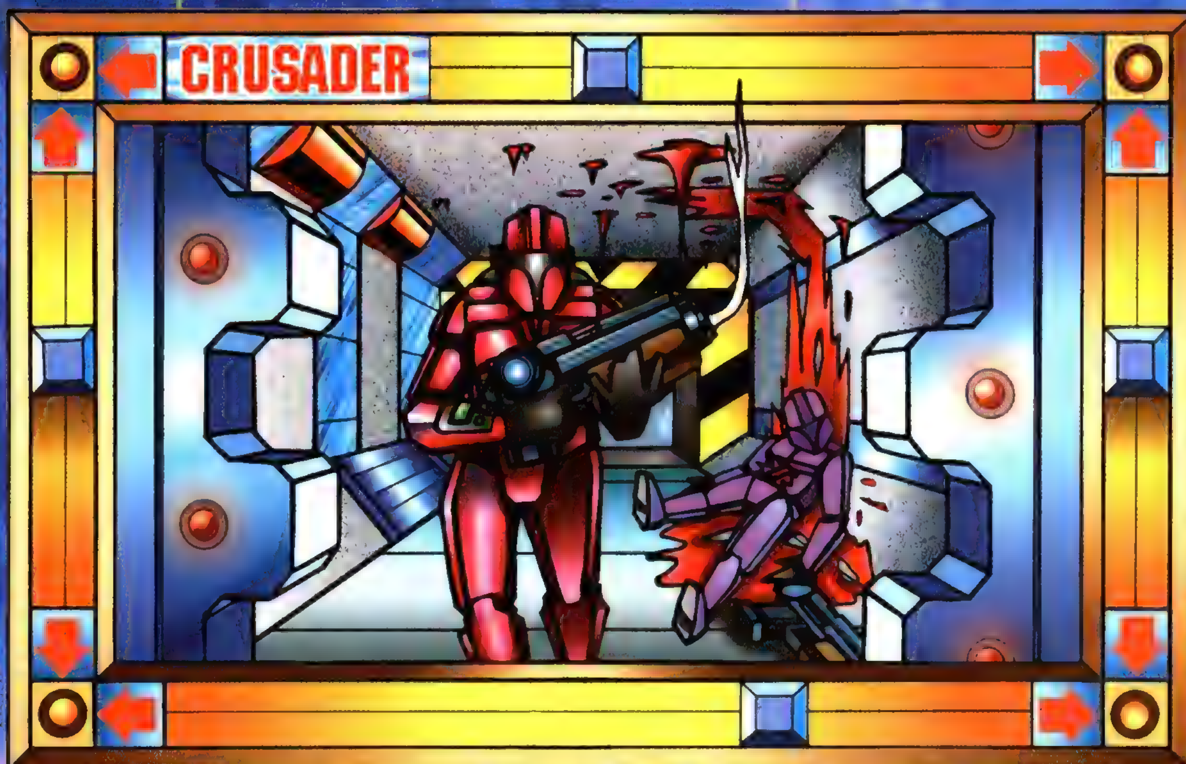
CRUSADER: NO REMORSE

Van Anton uit Milheeze en Kurt uit Merelbeke, België, en van Ben uit Amsterdam doodeenvoudige cheats die dit extreem toffe spel nog een stuk leuker maken.

Jassica16: intikken tijdens het spel

F10: voor wapens en volle inventory

Ctrl-F10: voor vol schild



BOOGERMAN

Lekker smerig. Niels uit Winterswijk weet verschillende manieren om naar de WC te gaan:

FLATULENT SWAMPS:

1. Ga helemaal naar rechts en je komt de WC vanzelf tegen.
2. Ga eerst een stuk naar rechts, ga met het wipje omhoog, laat je dan naar beneden vallen en loop naar links en daar is de WC.
3. Ga eerst helemaal naar rechts tot je bij het oranje monster komt, klim daar omhoog, loop dan naar rechts en daar is de WC.
4. Ga eerst naar rechts, klim dan omhoog en loop naar links, ga door de neus en loop rechts tot de WC.

PASSWORD EINDBAAS HICKBOY: spook, groen monster met speer, spook, rose monster met gele stippen.

PASSWORD THE PITS: roze monster met gele stippen, vuurtje, spook, boogerman.

1. Volg de weg en je komt vanzelf een WC tegen.
2. Volg de weg naar rechts, ga dan door het tunneltje, ga weer naar rechts en daar is de WC.
3. Ga helemaal naar rechts, aan het eind van de weg naar links en aan het eind van deze weg naar rechts en daar is de WC.
4. Loop naar rechts en ga met het wipje omhoog, spring dan naar links en daar is de WC.

PASSWORD EINDBAAS REVOLTA: oranje monster, mijnwerker, groen monster met speer, spook.

PASSWORD BOOGERVILLE: vuurtje, spook, wit monster, boogerman.

1. Loop naar rechts, ga met het wipje omhoog en loop naar links, ga bij het bordje danger omhoog en loop naar rechts ga dan via de draden naar rechts.



Ga vervolgens naar beneden en laat je links naar beneden vallen en loop naar rechts, ga over de draden loop verder naar rechts kom je bij een berg en daar zit een geheime gang in. Ga die gang in en je komt bij een WC.

2. Loop naar rechts. Ga daar met het wipje omhoog en loop naar links. Ga met het volgende wipje omhoog en ga via de draden naar rechts. Ga dan via het touw naar beneden, loop dan weer naar rechts. Ga dan omhoog en naar links, ga met het volgende wipje omhoog en ga via de draden naar rechts. Ga dan met het touw naar beneden, laat je dan links in de afgrond vallen. Beweeg terwijl je valt naar rechts en zo kom je bij de WC.
3. Volg de weg tot je bij een neus komt. Ga op die neus staan en ga in de geheime gang dan kom je bij de WC.
4. Volg de weg tot je bij een bord komt met een wipje er voor. Ga via een paar wipjes omhoog. Ga dan naar links in de neus. Ga ook in de volgende neus. Spring dan op de neus waar je uitkomt en ga de geheime gang in, dan kom je bij een WC.

PASSWORD EINDBAAS FLYBOY: boogerman, rose monster met gele stippen, mijnwerker, vuurtje.

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

Schrijf duidelijk! Gebruik je nieuwe telefoonnummer

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875702 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop: Mega Drive II + 7 spellen (bijv. Rise of the Robots, NBA Jam TE, Probotector, Mickey Mania, Streets of Rage 3 etc.) + Mega CD II + 8 spellen + alle toebehoren. Alles samen voor ƒ699,- (winkelwaarde ca. ƒ2799,-). Z.g.a.n., alles gekocht in '95. Tel.: 0317-318267, Bart (ik heb ver-voer).

Te koop: Mega Drive II, 2 controlpads, Sega arcade stick, joystick, game genie, menacer + 6 spellen en 8 spellen (o.a. Urban Strike, Lion King, MK 1 en 3). Met originele verpakking + handleiding, 1 jaar oud. Vaste prijs ƒ675,-. Tel.: 030-6350586, Eric.

Te koop: Mega Drive met 7 spellen (Gunstar Heroes, Sonic & Knuckles, Sonic 3, Dynamite Headdy, Micro Machines 2, Streets of Rage 3, Super Street Fighter 2 en Cyborg Justice) + 4 joypads (2 3-button en 2 6-button joypads). Vraagprijs ƒ920,-. tel.: 0341-556817, Ermelo (ik heb geen ver-voer).

Te koop: Mega Drive, 2 joypads, 6 in 1 spelcassette, 14 spellen incl. doosjes en boekjes (o.a. Mortal Kombat, EA Hockey, Desert Strike etc.), Jap. converter, bijbehorende doos en kabels en adapter. Alles in zeer goede staat. Alles in 1 koop voor ƒ750,-. Tel.: 020-6331644.

Te koop voor Mega Drive: Spiderman and the X-men ƒ30,-, Batman 1 ƒ30,-, Batman 2, Return of the Joker ƒ35,-, Terminator 1 ƒ25,-, Terminator 2 ƒ35,- en Last Battle ƒ30,-. Tel.: 046-4424963, Zuid-Limburg.

Te koop Mega Drive spellen. In goede staat en allemaal met boekje. Rise of the Robots, Fifa Int. Soccer ƒ50,- per stuk. Terminator 2, James Pond 2, D. Robinsons Supreme Court, Lotus 2 RECS, The Legend of Galahad ƒ40,- per stuk. Predator 2, John Madden Football, Sonic 1 ƒ30,- per stuk. Megagames 1, Wrestle War ƒ25,- per stuk. Tel.: 040-2851264, Vincent Plat-jouw.

Te koop: Mega Drive + 12 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, Mickey Mania, Brutal, Streets of Rage en nog veel meer) + 1 joystick en 3 controlpads (w.o. 1 6-knops). Winkelwaarde ƒ950,-, nu ƒ425,-. Z.g.a.n. Tel.: 0252-413133, Jasper (liefst omg. Zuid-Holland).

Te koop: Game Gear met Sonic Drift 2 en Mickey Mouse. Tevens tv tuner adapter en een speciale kabel tv plug. Nieuwprijs ƒ674,50, nu voor ƒ375,-, in zeer goede staat. Tel.: 0223-531635, Dave. Ik heb geen ver-voer.

Te koop: Mega Drive + 1 gewone controller + 1 turbo controller + slow motion + 8 spellen (Lion King, NBA Jam, Megagames) + codeboek voor Mega Drive, Master System en Game Gear. Compleet met aansluiting voor ƒ600,-. Tel.: 070-3251937.

Te koop: Mega Drive II + spellen (Mickey Mania, Tiny Toons, Terminator 2), menacer + 6 spellen + 32X met spellen (Doom en Afterburner). Alles in 1 koop voor ƒ650,-. Geen spellen los te koop. Tel.: 033-2536046.

Te ruil voor Game Gear: Itchy and Scratchy en Superman (samen of apart) en Sonic Chaos. Voor: Micro Machines, Fifa Soccer of een ander gaaf spel. Te ruil gevraagd: MK 1 (tegen 1 of 2 van de genoemde spellen), MK 2 (tegen 2 of 3 van de genoemde spellen). Tel.: 045-5716686, Stephan (Heerlen). Na 18.00 uur, niet op dinsdag.

Te koop: Mega Drive met 32X aansluiting en 4 spellen (Jungle Strike, Doom, Desert Strike en Virtua Racer) voor ƒ500,-. Tel.: 020-4974715.

Te koop: Game Gear + adapter, caradapter, 3 spellen (Donald Duck, Sonic en Global Gladiators). Vraagprijs ƒ225,-. Tel.: 0186-617935.

Te koop voor Saturn: Pebble Beach Golf Links ƒ100,-, Panzer Dragoon ƒ100,-. Te koop voor Mega Drive: Urban Strike ƒ100,-, Theme Park ƒ100,-, Robocop vs. Terminator (USA) ƒ50,-, USA converter ƒ50,-, Mortal Kombat 2 ƒ100,-, Eternal Champions ƒ75,-. Tel.: 0715-221367, Arjan (Leiden). Ik heb geen vervoer.

Te koop: Mega Drive + 6 spellen (Ecco, Sonic, Sword of Vermillion, David Robinsons Supreme Court etc.) + 2 pads (1 6-button) voor ƒ290,-. Tel.: 0184-651758, Kaj (na 16.00 uur).

Te koop: Mega Drive II + 2 joypads + Lion King, Theme Park en Kick Off 3. Alles in perfecte staat. Prijs ƒ399,-. Ook losse verkoop. Tel.: 0475-320263, Ruud.

Te koop (niet te ruil): Mega Drive II met 3 controllers, 1/2 jaar oud, helemaal compleet met doos en garantiebewijs. Nog niet gebruikt. Inclusief 6 spellen: Pitfall, Shinobi 3, Asterix, Flink, Dungeons and Dragons, Shadow of the Beast. Vaste prijs ƒ250,-. Tel.: 038-3323920, Jeroen (Kampen). Na 18.00 uur.

Te koop/te ruil voor Saturn: Shinobi X ƒ80,-, Digital Pinball ƒ80,-, Victory Boxing ƒ110,-, Virtua Fighter ƒ80,-, Clockwork Knight ƒ80,- of ruilen tegen andere spellen zoals Myst, Mansion of the Hidden Souls, Cyber Speedway of NHL All Star Hockey. Tel.: 024-6841597, Matthieu (na 17.00 uur).

Te koop: Mega Drive II + 7 spellen (NBA Jam TE, Probotector, Rise of the Robots, Streets of Rage 3, Mickey Mania enz.) + 2 joypads + Mega CD II + 8 spellen + alle toebehoren. Alles samen voor ƒ699,- (winkelwaarde ƒ2799,-). Z.g.a.n., alles gekocht in '95. Tel.: 0317-318267, Bart (ik heb ver-voer).

Te koop: Mega Drive + 3 controllers incl. tv adapter en snoeren, game genie met 4 codeboeken en 12 spellen (o.a. Streets of Rage 2, Sonic 2, Lotus 2, World Cup Italia '90, NBA Basketball). Winkelwaarde ƒ1500,-, nu ƒ600,-. Tel.: 0598-394600, Miguel (Hoogezand).

Te ruil gevraagd voor Mega Drive: Super Street Fighter 2 of Street Fighter 2 SCE. Ruilen tegen mijn: Streets of Rage 2 (evt. met bijbetaling), Alien Soldier, Terminator 2 the arcade game of 6 in 1 schietspellen + pistool. Tel.: 030-2510513, Daan (Utrecht).

Te koop/te ruil voor Mega Drive: Crash Dummies, Pele, Tazmania, Terminator 2 voor ƒ40,- per stuk of te ruil. Tel.: 040-2571214, Eindhoven.

Te koop: Mega Drive + 2 3-button controlpads, een 6-button pad, een 6-button joystick, USA converter, video-audio kabel, veel Sega tijdschriften en 18 spellen (o.a. Fifa '95, Story of Thor, Shining Force 1 en 2, Dune 2, Streets of Rage 2 en 3, Jungle en Urban Strike, Landstalker). Alles in doos en in 1 koop voor ƒ900,-. Tel.: 023-5633990, Hoofddorp.

Te koop voor Mega Drive: Turbo Outrun ƒ75,-, Hook ƒ40,-, Terminator 2 ƒ60,-, Ecco ƒ100,- of te ruil tegen MK 3, NBA '95 of '96 live of The Lion King. Tel.: 0252-524228.

Te koop: Mega Drive met 20 spellen (o.a. Sonic 1, 2, 3, Pitfall, Earthworm Jim, Boogerman, Batman Forever, Bubsy 2) + menacer met 7 spellen (6 in 1 en Terminator 2). Vraagprijs ƒ1250,- (winkelwaarde ca. ƒ2500,-). Tel.: 046-4424963, Zuid-Limburg.

Te koop/te ruil voor Mega Drive: Talespin ƒ15,-, NBA All Star Challenge ƒ20,-, Eternal Champions ƒ35,- of alle drie ruilen tegen 1 van deze: MK 1 (cd of gewoon), Jungle Book, Jungle Strike of een gaaf Mega CD spel. Ook te koop: Virtua Racing ƒ90,- of ruilen tegen: MK 2 (32X of 16-bit), MK 3, Micro Machines 2, gave 32X of Mega CD spellen. Tel.: 0594-516576, Laurens (Leek, Groningen).

Te ruil/te koop: Sega CD II + 7 spellen (Sonic, Road Avenger, Final Fight, Ecco, Mortal Kombat, Batman Returns en Puggsley) + 12 CD demo's (Thunderhawk, Battlecops, Timecop, Soulstar, Pitfall, Fifa Int. Soccer CE '95, Sensible Soccer '95, Flashback, Samurai Shodown en Fatal Fury Special) en bijbehorende Sega Pro CD bladen. Mits in 1 koop: 5 Jap. MD spellen + converter gratis. Dit alles samen voor ƒ495,- of te ruil tegen Saturn Video Card + 1 Saturn spel (liefst Bug of Astal). Ik ruil niet per post, liefst Zuid-Limburg. Tel.: 045-5722513, Robin (na 17.30 uur).

Te koop: Mega CD met de spellen Road Avenger, Night Trap en Sewer Shark. Compleet met bedrading en handleiding. Nu ƒ325,-. Tel.: 0519-531431.

Te koop: Mega Drive met 12 spellen (o.a. Eternal Champions, Sonic 1, Mario Andretti) met converter, 2 controlpads, 6-buttonpad met turboknoppen en een voetpedaal voor racespellen. Alles in 1 koop voor ƒ250,-. Tel.: 0575-522878, ik heb geen vervoer.

Te koop: Mega Drive + 32X met 4-player adapter, 4 joypads (2x6-button joypad) en 36 Mega Drive spellen (Sonic 3, Story of Thor, Fifa Soccer '95, Mega Bomberman, Super Street Fighter 2), 5 32X spellen (Doom, Mortal Kombat 2). Alles voor ƒ2000,-. Binnen de maand contact 8 Mega CD spellen. Mega CD spellen ook te koop (Silpheed, Final Fight CD, Shining Force CD, Thunderhawk, Eye of the Beholder, Sonic CD, Ground Zero Texas, Jaguar XJ220) voor ƒ300,-. Tel.: (0032) 013-554321, Kin (België).

Te koop voor Saturn: International Victory Goal (gloednieuw). Prijs ƒ70,-. Tel.: 0181-414359, Mario (Brielle).

powersales

Te koop: Mega Drive II + CD II, 3 gamepads (2 6-buttons), 12 spellen waarvan 5 op CD (o.a. MK 2, Virtua Racing, Fifa '95, SF 2 SCE, MK CD, Soulstar CD, Microcosm CD etc.). Compleet met doos en snoeren. Alles voor ƒ900,-. Tel.: 0229-572562.

Te koop: Mega Drive II + aansluiting + arcade mega joystick en 6-knops joystick + 9 spellen (o.a. Samurai Shodown, Mickey en Donald, Jungle Strike en Desert Strike) voor ƒ450,-. Tim v.d Reyden, Beethovenlaan 167, 2324 EJ Leiden. Geen vervoer.

Gezocht: Mega CD spellen. Liefst Eternal Champions CD. Ruilen tegen: Soleil, Sonic CD, Earthworm Jim, Clayfighter, Sonic 3 of NBA Jam. Tel.: 020-6472963, Christiaan.

Te koop: Mega Drive + 3 joypads + 15 spellen (o.a. Virtua Racing, SF 2 SCE, MK 3) voor ca. ƒ580,-. Tevens te koop: Game Gear + adapter + 9 spellen voor ca. ƒ300,-. Tel.: 0455-421807, Martijn.

Te koop: Mega Drive II met 6 spellen (o.a. Fifa en 3 in 1) met 3 joypads en 1 megajoystick. Met veel extra's, compleet in doos met boekjes. Prijs ƒ350,-. Tel.: 035-5412842, Tim (ik heb vervoer).

Te koop: Mega Drive + 4 spellen, 2 joypads en tijdschriften ƒ250,-, Sega CD + 7 spellen ƒ450,-, alles samen ƒ600,-. Tel.: 055-5331220.

Te koop: Mega CD met spellen (Road Avenger, Sewer Shark en Night Trap). Met handleiding en complete bedrading. Voor ƒ350,-. Tel.: 0519-531431, na 19.00 uur.

Te koop: Mega Drive II + Mega CD + converter + spel 4 in 1 + 1 Mega CD spel. Spellen ook los te koop. Tel.: (0032) 016/251598, Eric.

Te koop voor Mega Drive: Desert Strike ƒ40,-, Fifa Soccer ƒ70,-, Olympic Gold ƒ50,-, Another World ƒ50,-. Te koop voor Game Gear: Alien 3 ƒ40,-, Shinobi 2 ƒ40,-. Alles met boekjes en doosjes. Tel.: 024-3778540, Koen.

Te koop/te ruil: Game Gear + 2 spellen voor ƒ150,- of ruilen tegen Fifa Soccer 2 met een ander spel (bijv. Chuck Rock 2 of Earthworm Jim) voor Mega Drive. Tel.: 058-2572958.

Te koop/te ruil: Mega Drive met 3 spellen (o.a. Winter Olympics, Asterix and the Great Rescue, Sonic 2) voor ƒ225,- of ruilen tegen 3DO Saturn, Neo Geo of Playstation met min. 1 spel. Tevens te koop: SNES met 3 spellen (Soccer, SimCity, Kick Off 3) voor ƒ250,-. Tel.: 0317-416081.

Te koop: Master System II met 7 spellen (Alex the Kid, Sonic, Golden Axe, Ninja Gaiden, Spiderman, Bart Simpson, Back to the Future 2), 2 controlpads, aansluitsnoeren, boekjes en doosjes. Prijs ƒ150,-. Tel.: 033-2459214.

Te koop voor Mega Drive: o.a. Rambo 3, Turtles, Ranger-X, Columns etc. Prijs ca. ƒ37,50 per stuk. Te koop voor Game Gear: o.a. James Pond 2, Ninja Gaiden, Columns, Defenders of Oasis etc. Prijs ca. ƒ32,50 per stuk. Te koop voor Master System: o.a. Super Monaco GP 2, Alien 3, Wonderboy, Shinobi, Double Dragon etc. Prijs ca. ƒ25,- per stuk. Tel.: 010-4514018, Frank v/d Graaf.

Te ruil Mega Drive spellen: mijn Lion King, Earthworm Jim of Mortal Kombat 2 tegen jouw Street Racer, Virtua Racing, Micro Machines 2, Ecco 2 of ruilen tegen andere toffe spellen. De spellen zijn voorzien van doosje en boekje. Tel.: 0299-429664, Maarten. Ik ruil over de post of je moet het zelf komen halen (omg. Purmerend).

Te ruil voor Mega Drive: Quackshot, World of Illusion, Bubsy. 2 van deze spellen van mij voor 1 mooi spel van jou. Ook Mortal Kombat 2 te ruil voor Theme Park, Earthworm Jim 1 of 2. Tevens te koop/te ruil: Master System met 4 spellen (o.a. Sonic 1 en 2) voor ƒ75,- of te ruil voor 2 Mega Drive spellen. Tel.: 0348-562482, Thijs Konings.

Te koop gevraagd voor Mega Drive: Mortal Kombat 3 voor ca. ƒ75,-. Tel.: 050-5770723, Wouter (na 17.30 uur).

Te koop/te ruil voor Mega Drive: Sonic 1 ƒ22,-, Arch Rivals ƒ35,-, The Humans (zonder boekje) ƒ45,-, Crash Dummies ƒ35,-, Dick Tracy (zonder boekje) ƒ30,-, Wiz 'n Liz ƒ30,-, King of the Monsters ƒ40,- of ruilen tegen een ander spel. Alle spellen in doosjes + boekjes. Ook oude PU's gezocht. Tel.: 0594-515504, Remco (Groningen).

Te koop: Game Gear + 5 spellen met handleiding + gearmaster + 2 spellen (o.a. Golden Axe) + handyplug voor ƒ199,-. Tel.: 030-6066968, Remko.

Te koop: Mega Drive + 2 controllers + game genie + Golden Axe 2 (+ 2 boekje met game genie codes, o.a. Golden Axe 2) voor ƒ150,-. Tel.: 046-4740374, Rick (di. 16.00-17.00 en zo. 13.00-14.00).

Te koop voor Game Gear: The Addams Family ƒ40,-, Bart Simpson vs. The Space Mutants ƒ35,- en Magni Gear vergrootglas ƒ15,-. Tel.: 0575-563306, Rob Inklaar (Brummen).

Te koop: Game Gear + 8 spellen (o.a. MK 1 en 2, Sonic, Ren & Stimpy) + boekjes en doosjes + adapter voor ƒ275,-. Tel.: 0492-512640.

Te koop: Mega CD 2 + Road Avenger. Vraagprijs ƒ150,-. En tevens voor MegaDrive: Fifa '95 voor ƒ75,-. Tel.030-6915495, Guido (Zeist).

Te koop: Mega Drive met 7 spellen en 4 controllers (1 joystick en 1 6-knops pad) met spellen (o.a. Street Fighter 2 SCE, Aladdin, Quackshot, Sonic). Nieuwprijs ƒ1200,-, vraagprijs ƒ350,- tot ƒ400,-. Tel.: 035-6026673, Steven. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Mega Drive 2 + Mega CD 2 + toebehoren, 2 controllers en 11 spellen (o.a. Aladdin, Fifa '94, Thunderhawk, Jaguar XJ 220). Alles met boek en doos voor ƒ1000,-. Tel.: 0595-402127, René (Ulrum, Groningen). Geen vervoer.

Te koop voor Mega Drive: Mortal Kombat 2 ƒ70,-, Sonic 3 ƒ65,-, Story of Thor ƒ75,-, Eternal Champions ƒ60,-, Aladdin ƒ60,-, Gauntlet 4 ƒ50,- en Mickey Mania ƒ60,-. Alle spellen zijn nog in een perfecte staat en nog geen half jaar oud. Tel.: 0595-432213, Laurence.

Te koop: Mega Drive + 8 spellen (o.a. Mk 2, NBA Jam, NHL '95, T2 Arcade etc.) + arcade power stick en veel Sega bladen. Prijs n.o.t.k. Tevens te koop: Mortal Kombat 2 en 3, beide USA + converter + 6-button. Prijs n.o.t.k. Alles in zeer goede staat. Tel.: 030-2518873, Roel (Utrecht). Na 19.00 uur.

Te koop voor Mega Drive: Arch Rivals ƒ20,-, Ultimate Soccer, Decap Attack ƒ25,- per stuk, Toejam & Earl, Mazin Wars, Turtles Tournament Fighters en SF 2 SCE ƒ35,- per stuk. Tel.: 0222-315333, Sander (na 16.15 uur).

Te koop voor Mega Drive: Solzil tegen jouw Phantom 2040 evt. met bijbetaling. Het spel is 2 1/2 week oud en is compleet. Ben je de eerste koper dan geen bijbetaling. Tel.: 026-3236910, Stevie (Arnhem). Ik kan geen vervoer regelen.

Te koop: Mega Drive (nieuwstaat, 3x gebruikt) met 5 spellen (Sonic, Int. Soccer, EA Hockey, Zool, Alex Kidd. Tevens: SG programpad (ƒ59,-) en luxe opbergtas. Alles was ƒ600,-, nu ƒ275,-. Tel.: 075-6158437, Erik (Zaandam).

Te koop: Mega Drive, 4 niet goed werkende controlpads, 10 spellen (Mortal Kombat 1, Fifa Int. Soccer, Toejam & Earl, Puggsy, Gunstar Hero, Tiny Toons, Humans, Sonic 1, Shining in the Darkness, Shining Force) voor ƒ210,- incl. verzendkosten. Tel.: 030-6564729, Fam. Bottenberg.

Te koop: Game Gear met 8 spellen (Sonic Chaos, Columns, Hook, Dracula, Aladdin) + adapter en draagtas. Prijs ƒ275,-. Tel.: 053-4354353, Raymond.

Te koop voor Saturn: Virtua Fighter 2 (USA) ƒ119,-, Sega Rally (USA) ƒ119,-, X-men (Jap.) ƒ159,-, Golden Axe (Jap.) ƒ129,-, Panzer Dragoon ƒ109,- en Daytona USA ƒ99,-. Tel.: 010-4518549, Manoj Sukhai (na 17.00 uur).

Te koop gevraagd: 32X met 1 of geen spel. Tel.079-3613796, Tim Peters (Zoetermeer). Door de week na 17.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Sonic 1 ƒ25,-, Asterix ƒ35,-, Olympic Gold ƒ35,-, Grandslam Tennis ƒ45,- en Tazmania 2 ƒ65,-. Alles bij elkaar voor ƒ175,-. Tel.046-4511778, Bram (Sittard). Ik heb geen vervoer.

Te koop voor MegaDrive: Road Rash 2 ƒ75,-. Tel.038-4225556, Erik (Zwolle).

Te koop: MegaDrive 2 met 2 controllers en 12 spellen (o.a. Super Street Fighter 2, Mortal Kombat, Earthworm Jim, Ren & Stimpy, menacer pistool). Voor ƒ500,- (nieuw ƒ1500,-). Tel.(0032) 052/446134, Sven (België).

Te koop: MegaDrive + action replay + 20 games (o.a. Thor, F1, X-man) en nog veel meer voor maar ƒ500,-. Tel.020-6645675.

Te koop: MegaDrive + Mega CD met 3 joypads (2 6-button) en 20 spellen + converters (o.a. Sonic 1, 2, 3 en cd, MK 2, Eternal Champions, Earthworm Jim cd, Final Fight cd, Silpheed, Theme Park, NBA Jam TE, Micro Machines. Alles bij elkaar voor ƒ549,-. Tel.026-3232236, na 18.00 uur. Kom met eigen vervoer.

Te koop: MegaDrive + 3 joypads (1 6-button) + 7 spellen (o.a. Virtua Racing, Mortal Kombat 2, Street Fighter 2 SCE en Spiderman) voor ƒ595,-. Tel.030-2949563, Raimond (prov. Utrecht).

NINTENDO

Te koop gevraagd: Mortal Kombat 1 voor de Game Boy. Tel.: 0321-332128, Gert-Jan Zegers.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 2 ƒ85,-, Battle Toads (Battle Maniacs) ƒ45,-, Street Fighter 2 ƒ50,-. Voor NES: Pinbot ƒ25,-, The Adventures of Link ƒ25,-. Tel.: 0348-417722, Bjorn.

Te koop: NES + 2 controllers + 10 spellen (o.a. Mario 1, 2 en 3, Megaman, Duck Tales etc.). Alle spellen met boekjes. Prijs ƒ350,-. Voor SNES: Dragon's Lear ƒ40,-, Pit Fighter ƒ30,- + doosjes en boekjes. Voor Game Boy: Jungle Book ƒ40,- met doosje en boekje. Tel.: 020-4821830.

Te ruil voor SNES: mijn Mortal Kombat 3 tegen Power Rangers The Movie. Tel.: 0348-424183, Gorch Foth (na 17.30 uur). Geen vervoer.

Te koop voor SNES: SimCity voor ƒ55,-. Tel.: 055-3670263.

Te koop/te ruil voor SNES: NBA Jam TE ƒ109,- of ruilen tegen: Mortal Kombat 3, Fifa '96 of Theme Park. Tevens te koop: Mickey Mania ƒ49,-, TKO ƒ49,-, Run Saber ƒ49,-, Kick Off ƒ39,-, Super Bomberman 2 ƒ49,- en Mortal Kombat 1 ƒ49,-. Deze wil ik ruilen tgen: Earthworm Jim 1 of 2, Super Street Fighter 2 (Turbo), Intern. Superstar Soccer (Deluxe), Rock 'n Roll Racing of die andere 3 spellen. Tel.: 0318-523480, Ernst (ik heb geen vervoer).

Te ruil voor SNES: mijn Batman Forever (nieuw) tegen jouw Donkey Kong Country. Alles met boekje en in doosje. Tel.: 0180-319770, Hans (N'-ker a/d Ijssel). Na 18.00 uur.

Te koop: Game Boy + 4 spellen (Duck Tales, Asterix, World Cup, Aladdin met doosje). Alles in 1 koop voor ƒ200,-. Game Boy los ƒ65,-, per spel ƒ45,-. Alles in zeer goede staat. Tel.: 040-2851049, Ruud Cuypers.

Te ruil voor SNES: Secret of Mana, Mickey Mania, Total Carnage, Super Hockey en Super Dong. Tel.: 0595-481407, Johan of Anton.

Te koop: SNES, i.z.g.s. met 3 controllers (1 SN propad met autofire), incl. 4 spellen (Zelda 3, Mario Kart, SF 2 en Megaman X), pro action replay 2, stofkap voor SNES en handig opbergsysteem voor spellen. Alles in originele doos incl. handleiding. Vraagprijs ƒ500,-. Tel.: 010-5911056, Mark of Herwarth.

Te koop: SNES + adapter + stereokabel + 6 spellen (o.a. Killer Instinct, Super Metroid, Zelda) voor ƒ500,-. Tel.: 040-2522876.

Te koop: SNES + 3 joypads + 1 arcade joystick + scart aansluiting + 4 spellen (MK 2 en 3, Killer Instinct + cd, Earthworm Jim). Alles doosjes + handleidingen zien er nog uit als nieuw. Te koop voor ƒ450,-. Alles in 1 koop. Tel.: 0341-419270, Floris (Harderwijk).

Te koop voor SNES: Starwing ƒ40,-, Asterix ƒ60,- of samen voor ƒ90,-. Alles in goede staat met doosje en boekje. Tel.: 074-2668368, Frank (omg. Hengelo).

Te koop voor SNES: Donkey Kong Country ƒ99,-, Addams Family 2 ƒ99,-, Terminator ƒ59,-, Batman Returns ƒ49,-, Cliffhanger ƒ39,-, Outlander ƒ39,-, Super Ghouls and Ghosts ƒ39,-, Mortal Kombat 2 ƒ89,-, Super Scope 6 in 1 ƒ49,-, Killer Instinct (+ soundtrack en codes) ƒ109,-. Alles bij elkaar normaal ƒ670,-, nu ƒ650,-. Tel.: 0318-622288, Tonnie (Ede). Na 16.00 uur.

Gevraagd voor NES: Double Dragon 3 voor een redelijke prijs of te ruil voor Megaman 2 + SMB 3. Tel.: 010-4850430, Jimmy (Rotterdam). Geen vervoer.

Te koop: Game Boy + 3 spellen (Tetris, Double Dragon en Turtles). Exclusief handleiding. Prijs ƒ120,-. Tel.: 030-6951758, Joris (na 15.00 uur.

Te koop voor Game Boy: 10 spellen (o.a. Zelda, MK 1, Metroid 2) voor ƒ35,- per stuk. Alles in 1 koop voor ƒ315,-. Tevens te koop: gamelight ƒ10,- en handyboy ƒ25,-. Te koop voor SNES: SN propad ƒ15,- en spellen (Spiderman and the X-men ƒ80,-, SF 2 Turbo ruilen voor Ranma 1 of 2 of ander goed vechtspel. Over prijzen valt te onderhandelen. Tel.: 0598-391131, Jeroen (na 17.00 uur). Geen vervoer.

Te koop: SNES = 2 joypads + scope + 13 spellen (o.a. Donkey Kong Country, Intern. Superstar Soccer, Mario Kart, SimCity, SF 2, Starwing etc.). Alles in zeer goede staat met doos en handleiding. Prijs ƒ500,-. Tel.: 010-4198675, na 15.00 uur.

powersales

Te koop: Game Boy met 60 spellen (55 in 1 ƒ115,-, Metroid 2 ƒ25,-, Double Dragon 2 ƒ25,-, Pit Fighter ƒ25,-, Darkman ƒ25,-, Tetris ƒ20,-, licht en vergrootglas ƒ15,-, linkkabel ƒ20,-, draagtas en action replay ƒ50,-. Nieuw ƒ725,-, 1 koop ƒ275,-. Tel.: 055-5220390, Michiel (Apeldoorn).

Wie heeft er Super Mario Kart (SNES) te koop? Graag met handleiding en doos. Tel.: 0174-510881, Bianca (geen vervoer).

Te koop/te ruil voor SNES: International Superstar Soccer ƒ100,-, Mortal Kombat 1 ƒ40,- of ruilen tegen NBA Jam TE, Theme Park, Aladdin, Lion King, Action Replay 2 of de Smurfen. Tel.: 058-2552473, Jeen (Friesland). Over het vervoer valt te praten.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 1, Addams Family 1, Zelda, F-Zero, scope 6 in 1. Te koop voor Game Boy: Zelda ƒ25,-, Castelvania ƒ10,-. Alles met doosje en boekje. Tel.: 075-6175369, omg. Zaandam.

Te koop: SNES + 2 joypads + 1 aquapad + alle benodigde kabels + 14 spellen (Superscope + 6 spellen ƒ38,50, Lemmings ƒ38,50, Pilotwings ƒ38,50, Crashdummies ƒ38,50, game genie met boek ƒ38,50, Super Tennis ƒ42,50, Eek the Cat ƒ42,50, Batman Returns ƒ48,50, Street Fighter 2 ƒ48,50, Battletoads in Battlemaniacs ƒ58,50, Clayfighter 1 ƒ58,50, NBA All Star Challenge ƒ62,50, Kick Off 3 ƒ62,50, Home Alone 2 ƒ30,-). Spellen dus ook los te koop. Alles samen voor ƒ845,-. Tel.: 024-3787998, Ruben (Nijmegen). Na schooltijd, geen vervoer.

Te koop: SNES met 2 controllers + 2 verschillende converters met 7 spellen (Super Street Fighter 2, Samurai Shodown, Dragon Ball Z, Super Tennis, Killer Instinct + Killer Cuts CD, Fifa Soccer '96 (de nieuwste) en Kick Off 3 European Challenge). Prijs ƒ550,-. Tel.: 020-6625154.

Te koop: SNES + 4 spellen (MK 2 en 3, Killer Instinct en Earthworm Jim) + arcade joystick en scartaansluiting + 2 joypads. Winkelwaarde ƒ889,-, te koop voor ƒ450,-. Tel.: 0341-419270, Floris (Harderwijk).

Te koop voor SNES: Super Mario World, International Superstar Soccer, Turn and Burn, Tazmania, Axelay, Super Soccer. Prijs n.o.t.k. Met doosjes en boekjes. Tevens te koop voor Game Boy: The Lion King. Tel.: 0485-452823, Twan.

Te koop/te ruil voor SNES: Killer Instinct met doosje, handleiding en div. codes voor ƒ100,- of ruilen tegen minstens twee hele leuke Game Boy spellen in overleg. Tevens te koop/te ruil voor Game Boy: Garfield Labyrinth ƒ40,- en Prince of Persia ƒ25,-. Of ruilen tegen andere Game Boy spellen in overleg. Tel.: 035-6236769, Bram of Dirk Kranendonk (Hilversum).

Te koop: SNES + gewone controller + sn propad + sn programmeerbare joystick + converter + action replay + 17 spellen (o.a. Yoshi's Island 2, Mortal Kombat 1 en 2, Indiana Jones, Fifa Int. Soccer, World Heroes, Eric Cantona, Final Fight 2, Bubsy, Fatal Fury etc.) Alles met boekje en in perfecte staat. Vaste prijs ƒ899,- (+ gratis Game Boy met de spellen Megaman 3 en Choplifter 3). Tel.: 0487-517061, Jeffrey Lelieveld (na 18.00 uur).

Te koop: SNES met 2 joypads + 1 propad + 13 spellen (Mario 1, 2 en 3, Lost Levels, Super Mario World, Adventure Island, The Addams Family, scope met 6 spellen). Alles met doosjes en handleiding voor ƒ475,-. Tel.: 0529-456028, Ommen.

Te koop voor SNES: Super Street Fighter 2 ƒ69,-, Mickey Mania ƒ49,-, Mario Kart ƒ49,-, Starwing ƒ39,-, Bubsy ƒ19,-, Megaman X ƒ49,-. Tel.: 0543-569246, Winterswijk.

Te koop/te ruil voor SNES: Super Bomberman 2 ƒ49,-, Mortal Kombat ƒ49,-, Mickey Mania ƒ49,-, TKO Boxing ƒ49,-, Runsaber ƒ49,-, Kick Off ƒ39,-. Alles voor ƒ230,-. Of ruilen tegen: Mortal Kombat 3, Fifa '96, Earthworm Jim 1 of 2, Theme Park of Rock 'n Roll Racing. Evt. 2 spellen van mij voor 1 van jou. Tel.: 0318-523480, Ernst (Voerendaal). Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil voor SNES: Zool ƒ39,-, Pilotwings ƒ49,-, Lethal Weapon ƒ49,- en Mario All Stars (zonder doosje) ƒ39,-. Of ruilen tegen: Rock 'n Roll Racing, Super Bomberman 3, Super Mario Kart of een ander racespel. Tel.: 0318-511050, Jos (Veenendaal). Ik heb geen vervoer.

Te koop voor SNES: World Cup '94 ƒ45,-, SimCity ƒ50,-, Sensible Scooer ƒ50,-, Bart Simpsons Nightmare ƒ50,-, Chess Master ƒ45,-, Troy Aikman American Football ƒ60,-, Mechwarrior ƒ50,-, The Chaos Engine ƒ60,-, Mortal Kombat 1 ƒ60,-, Young Merlin ƒ60,-. Alle spellen incl. doosjes en boekjes. Tevens te koop: 20 spellen voor NES. ƒ25,- per stuk. Alles incl. doosjes en boekjes. Tel.: 0180-423281, Jeroen. Ik heb geen vervoer.

Te ruil: mijn Amerikaanse NES met 4000 spellen in 1, 5 losse spellen, 2 joysticks met turboknoppen, zapper, 5 opberghoezen en 2 computerbladen.

Ruilen voor SNES met 1 spel (Mortal Kombat 2, Street Fighter 2 Turbo of Super Mario All Stars) en 2 joysticks. Tel.: 010-4866296, Ansir Khawaja-Quadri (Rotterdam). Tussen 14.00 en 16.30 uur.

Te koop: SNES incl. 2 joypads en spellen (Street Fighter Turbo, Mortal Kombat, Zelda, NBA Live '95, Turtles Tournament Fighters, Super Street Fighter 2) en een Super Game Boy voor ƒ275,-. Tel.: 0251-252481, Marin Davelaar.

Te koop: 30 verschillende spellen voor de SNES en NES, advantage joystick. Prijzen rond ƒ30,-. Tel.: 0524-512087, William.

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 Turbo ƒ95,-, Super Mario World ƒ40,-, Mario Paint ƒ60,-, Krusty's Super Fun House ƒ60,-, Cliffhanger ƒ35,-. Of alles in 1 koop voor ƒ250,-. Tel.: 078-6510173, na 17.00 uur.

Te koop: NES met 2 controllers met zapper, game genie en 8 spellen (o.a. Zelda 1 en 2, Addams Family, SMB 1, 2 en 3, GI Joe en Simpsons). Alles z.g.a.n. in dozen. Nieuwprijs ƒ1200,-, nu voor ƒ350,-. Tel.: 079-3616157.

Te koop: SNES + het spel Killer Instinct. Compleet met doos, cd en bedrading, ca. 11/2 mnd. oud. Prijs ƒ325,-. Tevens te koop: Game Boy met 4 spellen (MK 1 en 2, Jurassic Park en Turtles 2). Compleet met doos, ca. 3 mnd. oud. Prijs ƒ275,-. Tel.: 0172-476498.

Te ruil voor SNES: Super Ghouls 'n Ghosts, F-Zero, Theme Park, Stunt Race FX, World Heroes, Super Icehockey, Nigel Mansells Indycar. Deze spellen kunnen geruild worden tegen: The Chaos Engine, Operation Europe, Power Drive, Doom, Kuifje in Tibet, Donkey Kong Country 1 en 2, Batman Forever etc. 2 tegen 1 ook mogelijk. Tel.: 0529-481910, Martijn (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2 ƒ25,- (zonder doos), The Hulk ƒ35,-, Tiny Toons Busts Loos ƒ50,-, T2 The Arcade Game ƒ50,- of ruilen tegen Super Battle Tank 2, Sim City, Paperboy of andere toffe spellen. Tel.: 075-6873547, Sander.

Te koop: SNES + 9 spellen (o.a. Theme Park, F1 Race enz.) + scope met 6 spellen, 2 joypads, 1 joystick, scart aansluiting, action replay. Prijs bespreekbaar. De spellen zijn ook los te koop. Theme Park kost ƒ100,-. Tel.: 0162-318461, Dongen (ik heb geen vervoer).

Te koop: SNES met 5 spellen en 4 joysticks incl. 5-player adapter met de spellen: Mortal Kombat 2 en 3, Street Racer, Super Double Dragon, Super Bomberman 2 + av kabel voor ca. ƒ625,-. Tel.: 078-6182248.

Te ruil voor SNES: Plok tegen The Legend of Zelda 1 of 2. Evt. iets bijbetalen. Tel.: 024-3446364, Guus (na 16.00 uur). Liefst rond Nijmegen, dan heb ik vervoer.

Te koop: SNES + 2 joypads + koffer + 5 spellen (Killer Instinct met Killercuts CD, Yoshi's Island, SF 2, Zelda 3, Bulls vs. Blazers) voor ƒ550,-. Tevens te koop: Game Boy + 3 spellen (Warioland, Tetris, Zen) voor ƒ150,-. Alles met boekjes en doosje. Alleen SF 2 geen doosje. Tel.: 033-4617706, Amersfoort.

Te koop: SNES + 2 controllers + scart en antenne aansluiting = boekjes/handleidingen en doosjes + 13 spellen (o.a. Donkey Kong Country, Syndicate, Rock 'n Roll Racing, Super Mario Kart, Starwing Cannon Fodder etc.) + converter voor Jap. en USA spellen. Alles doet het 100%. Prijs ƒ650,-. Tel.: 035-6935665.

Te koop voor SNES: Starwing ƒ50,-, Super Ghouls 'n Ghosts ƒ35,-, Super Game Boy ƒ79,-, Super Scope met 6 spellen ƒ65,-. Te koop voor Game Boy: Elevator Action ƒ25,-, Brainbender ƒ25,-, Lion King ƒ65,-, Godzilla ƒ25,-. Alles compleet met doosje en boekje + evt. codes. Tel.: 0493-692210, Sjoerd.

Te koop: SNES + 2 joypads + draagtas en 9 spellen (Desert Strike USA + converter, Lion King, Rock 'n Roll Racing, The Hulk, Super Street Fighter 2, Eek the Cat, Dr. Franken en Sky Blazer). In 1 koop voor ƒ450,-. Tel.: 020-6760335, Amsterdam (spreek evt. antw.app. in).

Te koop: SNES met 8 spellen (o.a. NBA Jam, MK 1 en 2, Fifa en Stanley Cup) en converter + scope voor ƒ800,-. Tel.: 0166-653348, na 17.00 uur.

Te koop: SNES met bijbehorende kabels, 2 sn propads, 1 gewone controller, converter (voor USA spellen), 6 spellen (Mario World 4, Mario Kart, F-Zero, Addams Family 2, Road Runner, Earth Defense Force). Winkelwaarde ca. ƒ1100,-, nu ƒ450,-. Tel.: 026-3813941, Chris de Jager. Niets is los te koop. Alles zelf afhalen.

Te koop voor Game Boy: Prophecy, Bart Simpsons 1, Batman 2, MS Pac Man, WF Superstars, Robocop, X-men. Prijs ƒ298,-. Tel.: 0187-642776, Rutger.

Te koop: SNES + 2 joypads + SMW ƒ175,-, Super Mario All Stars ƒ70,-, Zelda 3 ƒ65,-, SF 2 Turbo ƒ80,- of alles in 1 voor ƒ325,-. Tel.: 0598-390583, Sappemeer (Groningen). Na 18.00 uur, geen vervoer.

Te koop voor SNES: Blues Brothers ƒ25,-, Battle Toads ƒ25,-, GP 1 ƒ30,-, Basketball ƒ30,-, Super Goal ƒ25,-, Choplifter 3 ƒ35,-, Nintendo scope + 6 spellen ƒ25,-, Flashback ƒ30,-, Double Dragon ƒ25,-, Turtles Tournament Fighters ƒ50,-. Alles met doosje en handleiding. Tel.: 030-2888272, Wouter (Utrecht).

Te koop: Game Boy + 2 spellen (F1 Race en Battle Toads). Tel.: 0495-496075, Joeri.

Te koop: Killer Instinct voor SNES (incl. boekje, soundtrack cd, moves en codes). Prijs in overleg. Tel.: 0318-622288.

Te ruil voor SNES: Killer Instinct tegen MK 3 of Weapon Lord of Doom. Tel.: 043-4072169, Tommy (18.00 uur).

Te koop/te ruil voor SNES: Eek the Cat ƒ50,-, Super Danny ƒ50,-, Kick Off 3 ƒ50,-, Dr. Frankenstein ƒ60,- of ruilen tegen Super Game Boy, Super Mario Kart, Power Rangers, Earthworm Jim 2 of een ander gaaf spel. Tel.: 046-4854049, Ralf (na 13.00 uur).

Te koop voor SNES: Donkey Kong Country ƒ99,-, Mario Paint ƒ75,-, Rock 'n Roll Racing ƒ75,-, Mystic Quest Legend ƒ99,-. Tel.: 0172-436531, Jeffrey Zuidema (Alphen a/d Rijn).

Te koop: SNES + 1 joypad + 7 spellen (MK 2, Rise of the Robots, Tiny Toons, Batman Returns, James Bond jr., Lemmings en Last Action Hero). Prijs ƒ550,-. Wie binnen een maand reageert krijgt een multi five player. Tel.: 030-2422859, Sidney Collard (Utrecht). Tussen 17.30 en 18.30 uur.

Te koop: SNES + 2 controllers + MK 2 en 3 en Starwing. Samen voor ƒ350,-. Tel.: 030-2801119, Mick (na 18.00 uur).

Te koop voor SNES: multitap ƒ50,-, SN propad ƒ30,-, SN programpad ƒ60,-, scope met 6 spellen ƒ20,-. Bij elkaar voor ƒ135,-. Tel.: 0523-261800, Joran Mulder (Hardenberg).

Te koop voor SNES: Starwing ƒ50,-, Zelda 3 ƒ40,-, JP ƒ60,-, Aladdin ƒ45,-. Alles incl. doosje (behalve Aladdin). Tel.: 0521-511993, Mark.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 2 ƒ80,-, Mortal Kombat 3 ƒ125,-, NBA Jam ƒ60,-, Megaman X ƒ60,-, Turtles in Time ƒ50,-, Final Fight 2 ƒ50,-, Mickey Mouse ƒ40,-, Action Replay ƒ50,-. Tel.: 0318-571130, Joost.

Te koop: SNES + 2 controllers + converter + 9 spellen (NBA Jam, Mortal Kombat, World Cup '94, Alien 3, Star Wars, Super Tennis, Street Fighter, Starwing, Chuck Rock). Prijs ƒ450,-. Tel.: 030-6931142, Zeist. Alleen rond de provincie Utrecht en niet per post.

Gevraagd voor SNES: SimCity 2000, liefst tegen redelijke prijs. Ik zou hem ook willen ruilen tegen mijn Sunset Riders. Tel.: 070-3962631, Imran (Rijswijk).

Te koop voor SNES: Lemmings ƒ35,- en Street Fighter ƒ35,- met boekjes. Tel.: 033-4551711, Oscar.

Te ruil voor SNES: Mickey Mania tegen Donkey Kong Country, Street Fighter 2 Turbo, Street Fighter 2 of Mortal Kombat 1. International Superstar Soccer tegen: Donkey Kong Country 2, Super Mario World 2, Samurai Shodown of International Superstar Soccer Deluxe. Tel.: 0318-611478, Tim (Ede).

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 3 voor ƒ125,-. Tel.: 0481-463421, Fay. Het liefst omgeving Arnhem/Nijmegen.

Te koop/te ruil voor SNES: Super Mario All Stars ƒ60,-, Brutal Paws of Fury ƒ70,-. Samen voor ƒ110,- of ruilen tegen een ander leuk spel. Tel.: 0481-423540, Vincent.

Te koop: SNES, 2 spellen, 3 joypads + scartkabel voor ƒ250,-, Donkey Kong ƒ65,-, Superstar Soccer ƒ65,-, Tetris ƒ65,-, Illusion of Time ƒ65,-, 5 race spellen ƒ50,- per stuk, 4 spellen ƒ50,- per stuk, 3 spellen ƒ40,- per stuk. Alles met gebruiksaanwijzing. In 1 koop voor ƒ750,-. Tel.: 0495-563264, omg. Weert (na 17.00 uur).

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 2, Turtles Tournament Fighters, Street Racer en Zombies voor ƒ80,- per stuk. Of 1 van deze spellen ruilen tegen Chrono Trigger of Illusion of Time. Tel.: 0523-267574, Martin of Gertjan (Overijssel). Na 18.00 uur.

Te koop/te ruil voor SNES: Mortal Kombat 2 ƒ100,-, Super R-Type ƒ25,-, Hulk ƒ30,- of ruilen tegen Zelda of 2 van mij voor NHL '95 of Power Rangers The Movie of alledrie tegen Killer Instinct. Tel.: 045-5729035, Shawn (Heerlen).

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 1 + Star Wars + super FX adapter voor ƒ125,-. Tel.: 0184-651758.

Te koop: SNES met 2 joysticks + 10 spellen + game genie + converter. De spellen zijn tevens los te koop. MK 3 ƒ99,-, MK 2 ƒ89,-, Mario Kart USA (ƒ69,-), Kawasaki (USA) ƒ49,-, Ren & Stimpy ƒ39,-, Starwing ƒ69,-, Street Fighter 2 Turbo ƒ59,-, Street Fighter 2 ƒ39,-, game genie ƒ29,-, converter ƒ19,-, SNES met 2 joysticks ƒ199,-. Of alles bij elkaar ƒ550,-. Tel.: 0229-244608, Guido Lenior (Zwaag, Hoorn).

Te koop gevraagd voor SNES: Secret of Mana voor een zacht prijsje (onder ƒ100,-). Tel.: 0183-627846, Wycher.

Te koop voor NES: o.a. Turtles 2, Castlevania 3, Ducktales 2, Snake's Revenge, Bad Dudes en Sword & Serpents voor ƒ25,- per stuk + game genie voor ƒ29,-. Tel.: 0528-342068, Hollandscheveld.


OUTSMART THEM
EEN HALFJAAR-ABONNEMENT PU
6 NUMMERS VOOR SLECHTS F 25,-
POWER UNLIMITED
BEL GRATIS
06 - 0224222
IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

powersales

Te koop/te ruil voor SNES: ik wil mijn Aladdin of Bubsy graag ruilen tegen jouw Theme Park. Ik verkoop beide ook voor ƒ100,- per stuk. Ik verkoop ook voor de Game Boy: Bubble Bobble voor ƒ25,-. Tel.: 0561-615998, Mark (Wolvega).

Te ruil gevraagd voor Game Boy: ik heb Megaman 3 + 3 gratis code's. En ik heb Tazmania + gratis poster. Ik wil ze graag ruilen tegen Donkey Kong Country en Kuifje in Tibet. Of Kirby's Dreamland 2 en Killer Instinct of andere leuke spellen. Tel.: 0523-616187, Pieter.

Te koop: SNES + 1 joystick ƒ175,-, MK 3 ƒ125,-, DKC ƒ100,-, MK 1 ƒ35,- en Dragon ƒ35,-. Alles samen voor ƒ400,- (nog geen jaar oud). Tel.: 043-3434297, Tommie Hameleers (Maastricht).

Te koop voor SNES: Donkey Kong Country, Fatal Fury Special ƒ70,-, Starwing, Chaos Engine ƒ35,-, GP 1, Super MW ƒ30,-. Alles in 1 koop voor ƒ235,-. Tel.030-2522421.

Te koop: Game Boy + 4 spellen (Xenon 2, Ren & Stimpy, Turtles 1 en 3) + adapter. De spellen zijn ook los te koop voor ƒ25,- per stuk met doosje en boekje. Alles in 1 koop voor ƒ100,-. Tel.010-2130742, Dejan (Rotterdam). Geen vervoer.

Te koop voor SNES: Mario All Stars ƒ50,-, Sensible Soccer ƒ50,-, Worldcup Striker ƒ35,-, Mickey Mania ƒ35,-, SF 2 ƒ40,-, MK 2 ƒ100,-, SimCity ƒ35,-, Brutal ƒ35,-, SNES Scope ƒ35,-, Street Racer ƒ35,-. Als je alles koopt krijg je ƒ40,- korting, dus voor ƒ425,-. Tevens te koop: NES + 2 joypads + zapper + Mario ! = Duckhunt + Simon's Quest + Double Dragon ƒ100,-. Tel.: 078-6193008, Fam. Mol.

Te koop voor SNES: Donkey Kong Country ƒ90,-, 4 in 1 met Choplifter, Pit Fighter, Striker en Lamborghini ƒ100,-, Tijp 88 zonder doosje ƒ30,-, Ultraman ƒ50,-, Batman Returns ƒ50,-, Cybernater ƒ50,-, Cliffhanger ƒ35,-, The Terminator ƒ35,-, Pilotwings zonder doosje ƒ35,-, Spiderman X-men ƒ55,-, Gods ƒ50,-, Contra 3 ƒ55,-. Tel.: 0486-411754, Ravenstein.

Te koop voor SNES: MK 2, NBA Jam TE, Action Replay, Super Street Fighter, Donkey Kong Country, Megaman X 2, Lion King, Mario World, F-Zero). Deze kosten ƒ25,- tot ƒ60,- per stuk. Killer Instinct ƒ125,-. Tel.0224-571795, Walter.

Te koop: Game Boy en 3 spellen (Tetris, Turtles, Double Dragon). Prijs ƒ125,-. Tel.030-6951758, Joris (tussen 16.00 en 20.00 uur).

Te koop: SNES + Street Fighter 2 ƒ200,-, Theme Park ƒ75,-, Super Pinball ƒ75,-, Fifa Soccer ƒ50,-, Rock and Roll Racing ƒ35,-, Barkley ƒ35,-, Super Starwars ƒ30,-. Tel.0165-546132.

Te koop: SNES (1 jr. oud) met 8 spellen (o.a. Int. Superstar Soccer, Chrono Trigger (USA) en Killer Instinct). Alle spellen met boekje en doosje. Verder een converter en 2 controllers. Te koop tegen elk aannemelijk bod, dus bel snel. Tel.017-4416097, Armand.

Te koop gevraagd: accesoires voor de SNES. Tel.: 0478-583234.

Te koop: SNES met 2 joysticks, waaronder 1 superpad, game genie met handleiding en spellen (MK 2, Prince of Persia 1 met converter en SimCity). Prijs ƒ200,-. Tel.0299-437814.

Te koop: SNES met spellen (Ren en Stimpy, Tazmania, Street Fighter 2, Sunset Rider, F-Zero) met het Game Boy spel Blades of Steel er gratis bij. Alles in zeer goede staat met boekje en doosje. Winkelprijs ƒ820,-, mijn prijs ƒ490,-. Tel.071-5768965, Leiden.

Te koop: SNES + 2 controllers + 1 pro-arcadestick. Met converter en 9 spellen (o.a. Super Soccer, GP 1, Aero the Acrobat, Clayfighter 2, Mortal Kombat 2, Street Fighter 2 Turbo (zonder boekje), Amazing Tennis USA (zonder boekje), Power Moves USA (zonder boekje), Populous USA (zonder boekje), Street Racer). Tel.035-6233360, Elgar (Hilversum). Na 15.30 uur. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Game Boy + koptelefoon + 6 bekende spellen (o.a. Tetris, Super Marioland 1 en 2 en Navy Seals) voor ƒ190,-, nieuwwaarde ƒ600,-. Tel.033-2773241, Herjo (Scherpenzeel).

Te koop voor SNES: Super Mario Kart ƒ50,-, Mario is Missing ƒ25,-, Donkey Kong Country ƒ75,- en Super Game Boy ƒ50,-. Alles in 1 koop voor ƒ170,-. Tel.0516-421259, Sipke Duursma (Waskemeer, Z.O. Friesland). Bellen ma. t/m do. tussen 16.00 en 17.30 uur. Zelf ophalen.

Te ruil voor SNES: mijn Super Mario World of Super Mario All Stars voor jouw International Superstar Soccer. Tel.0416-691276, Anton Vos (Wijk en Aalburg).

Te koop/te ruil voor SNES: Alien 3 en Prince of Persia. Per stuk ƒ75,- of 2 voor ƒ125,- of te ruil tegen: MK 2, SSF 2, Mario Kart, Megaman X 1, Fifa Soccer of Secret of Mana. Tegen MK 2, SSF 2 of Secret of Mana wil ik ze ook wel allebei geven. Tel.0182-510214, Lennart (Gouda). Ik kan niet voor vervoer zorgen en ik ruil ook niet over de post.

Te koop voor SNES: Zelda 3, SimCity, Illusion of Time en Ehrono Trigger met dozen en boekjes. Alles in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.076-5410197, Luciën.

Te koop/te ruil voor SNES: Super Mario World 1 ƒ39,-, Zelda 3 ƒ69,-, Super Bomberman 1 ƒ49,-, Super Multi Tap ƒ59,-, Lemmings 1 ƒ49,-, Mortal Kombat 2 ƒ89,-, Super Game Boy met Donkey Kong ƒ119,-, Zelda 4 (Game Boy) ƒ29,-. Alles in 1 koop voor ƒ349,-. Of 2 van mijn spellen tegen jouw: Killer Instinct, Theme Park, Looney Tunes Basketball of Super Mario World 2. Over 3 van mijn spellen tegen 1 van jou valt te praten. Ook over iets lagere prijzen valt te praten. De eerste koper krijgt Final Fight 1 er gratis bij. Tel.072-5091500, Neeldert (Schoorl, NH). Tussen 17.00 en 19.00 uur.

Te koop: SNES + 2 joysticks + converter + multiplayer + 10 spellen (o.a. Donkey Kong, Street Racer, Mario Kart, The Mystickal Ninja, Secret of Mana). Prijs ƒ950,-. Spellen ook los verkrijgbaar voor ƒ75,- per stuk. Tel.0416-334201.

Te koop voor Game Boy: Street Fighter 2, Primal Rage, Samurai Shodown, NBA Jam TE, Kirby's Dreamlan 2, NBA Jam, Zelda: Link's Awakening, Jelly Boy, Micro Machines, Choplifter 3, Power Rangers, Warioland, Adventure Island 2, F1 race (met 4-player adapter). Per stuk ƒ30,- (Bfr. 600). Tel.(0032) 052/446134, Sven (België).

Te koop: SNES + 2 controllers, scope en converter, 10 spellen (MK 1 en 2, SSF 2 Turbo, Ranma 1/2, Mickey Mania, Virtual Soccer, Stunt Race FX, Mario World, Lion King)). Prijs ƒ600,-. Tel.072-5619412, Frank.

Te koop: SNES + 9 spellen (o.a. Illusion of Time, Zelda etc.) + 2 joypads + 1 turbopad + scartkabel + kabel voor een tv zonder scart aansluiting. Winkelwaarde ƒ1200,-, mijn prijs voor maar ƒ599,-. Tel.0165-304129, Niels.

PC

Te koop/te ruil: CD-ROM's Hell, Litil Devil, Big Red Adventure, Spectre VR, Star Crusader, Mad Dog McCree en nog veel meer. Liefst te ruil tegen hardware. Tel.: 0412-611020, Huang Huang (na 16.00 uur).

Te koop: draadloze infrarood joystick voor de pc met 2 vuurknoppen ƒ80,-. Tel.: 058-2126296, ik heb geen vervoer.

Te koop: PC 486 sx 25, 8 Mb geheugen intern, 240 hdd, double speed cd-rom en adlib/soundblaster 12-bit met software, vga monitor en genius mouse met muismat en joystick. Prijs ƒ1500,-. Tel.: 0492-547430, Paul.

Gevraagd voor CD-ROM/diskette: Doom 1, 2 en 3 en SimCity 2000. Tel.: 072-5054420, Daniel.

Te koop: complete computer set bestaande uit 486 Dlc 33 Mhz, 1200 Mb HD, Full Tower merk ERC, 16-bits geluidskaart, SVGA monitor (kleuren), 8 Mb RAM geheugen, 3,5 en 5,25 HD drive, double speed CD-ROM + CD + div. software. Vraagprijs ƒ2000,- (winkelwaarde ƒ3200,-). Tel.: 058-2572723, Jelle (na 17.00 uur, in het weekend gehele dag).

Te koop: originele pc-spellen op diskette (o.a. Goblins 3, Chaos Engine, Aladdin, Sam & Max). Tel.: 0595-433242, Jan (18.00 uur).

Te koop: tape streamer Iomega 420 met garantie tot juni '96. Vraagprijs ƒ150,-. Tevens diverse CD-ROM's te koop: Wolfenstein 3D ƒ20,-, Motorstars ƒ20,-, The 7th Guest ƒ20,-, Fifa Soccer '94 ƒ40,-. Alles in 1 koop voor ƒ75,-. Tel.: 076-5932331.

Te koop: 486-sx-25 moederbord voor ƒ150,-. Tel.: 0416-278811.

Ik zoek het spel Cobra Mission en andere toffe spellen. Ik heb te ruil: Day of the Tentacle, Police Quest 3, Lion King, Aladdin, Prince of Persia 2, Warcraft, Monkey Island, Future Wars, Fate of Atlantis, Desert Strike etc. Ik wil evt. ook wel betalen. Schrijf naar: Renee de Jager, Melchiorstraat 34, 1757 PN Oudesluis (niet bellen).

Te koop: NBA Jam TE ƒ25,-, Destruction Derby ƒ25,-, Caesar 3 ƒ25,-, Command & Conquer ƒ25,-, Battle Beast (Wings) ƒ25,-, TFX (CD-ROM) ƒ30,-, Megarace (CD-ROM) ƒ30,-, Loom (CD-ROM) ƒ25,-, Monkey Island (CD-ROM) ƒ25,-, System Shock (CD-ROM) ƒ40,-, Fifa Soccer ƒ25,-. Tel.: 0186-618043, Daniël.

Te koop: Phantasmagoria (CD-ROM) met Ned. handleiding en originele verpakking. Winkelprijs ƒ119,-, nu voor ƒ60,-. Tel.: 010-4215037.

Te koop: PC 486-50, 8 Mb RAM, 340 Mb harddisk, 3.5 drive, CD-ROM speler + veel CD-ROM's, soundblaster + 2 80w. boxen met ingebouwde versterker, toetsenbord, muis, Star LC-20 printer + papier, Windows 3.1 en DOS 6.2 + boek. Vraagprijs ƒ1900,-. Tel.: 0316-541836/fax: 0316-547148, Maarten.

Te koop: PC 386 CS 33, 440 Mb HD, 4Mb RAM, 1 Mb SVGA kaart, 15" mon., 16-bits midi geluidskaart, 2x speed CD-ROM, NEC printer en veel software. Tel.: 079-3413770.

Te ruil voor CD-ROM: Ringworld 1 en 2, Dark Sun 2, Space Quest 4, Rebel Assault, Litil Divil, Ravenloft 1, Quest for Glory 4, Darkseed, Woodruff, Return to Zork enz. alles origineel met handleidingen. Ik ruil het liefst tegen adventures of RPG's (bijv. Ravenloft 2, King's Quest Collection, LBA 2 enz.). Tel.: 0118-464113, Garmt.

Te ruil: Dune 2, Doom, Wacky Wheels, Theme Park, JP, Flashback, SF 2, MK 1, Warcraft, Quarantine en Pizza Tycoon. Deze spellen wil ik alleen ruilen tegen jouw: Syndicate of Cannon Fodder 1 of 2. Tel.: 0252-521594, Edwin.

Te koop: 486SX, 25 Mhz., 210 Mb HD, 4 Mb RAM, geluidskaart Turtle Beach Monte Carlo (met wavetable), kl. svga mon., veel soft. (o.a. MK 2, The Settlers, Panzer General). Prijs in overleg. Tel.: 0497-574521, Auke.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Commander Blood ƒ60,-, World Cup Golf ƒ40,-. Of ruilen tegen: Drugwars, Discworld, Little Big Adventure, Full Throttle of een ander leuk spel. Alle twee voor ƒ90,-. Alles is origineel. Tel.: 038-3867938.

Te koop/te ruil: Full Throttle voor ƒ60,- of te ruil voor The Need for Speed of Fifa Soccer '96. Tel.: 010-4654455, Francois.

Te koop/te ruil: verschillende CD-ROM spellen (o.a. Command & Conquer, Full Throttle en Gabriel Knight). Tel.: 076-5655814, Joost.

Te koop/te ruil voor DOS PC: 8 CD-ROM's (o.a. Coreldraw of Kings Quest 5). Te ruil tegen Mortal Kombat 1 of Orion Burger (daar geef ik meer dan 1 CD-ROM voor). Tel.: 078-6130003, Ilona Peters.

Gevraagd: Fifa Soccer en andere leuke voetbalspellen (disks) en Command & Conquer (CD-ROM). Ik heb: Theme Park, Lion King, Aladdin, Civilization, SimCity 2000, Great Courts 2. Tel.: 076-5422216, Steven.

Te koop gevraagd: moederbord (486-80 Mhz, 8 Mb RAM). Graag omg. Limburg. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.: 045-4042066, Chris van Kordenoordt (Schimmert).

COMMODORE

Te koop: Commodore 64C + cassette unit + lightgun + joystick + 27 spelcassettes (o.a. Batman, Double Dragon, Golden Axe etc.) + test/demo-cassettes. Prijs ca. ƒ150,-. Tel.: 038-3762745.

Te koop: Amiga CD32 + 1 controller + 10 spellen + heel veel speelbare demo's + alle benodigde kabels, adapter etc. I.z.g.st. Vraagprijs slechts ƒ400,-. Tel.: 035-5410150, Ruben.

DIVERSEN

Te koop: Sony Playstation + 2 controllers + de spellen Wipe Out, Toshinden en Tekken. Slechts 1 keer gebruikt, nieuw in doos. Prijs ƒ875,-. Tevens te koop: Atari Jaguar 64-bit + spel Hoover Strike. In nieuwe staat, nooit gebruikt. Prijs ƒ250,-. Tel.: 076-5225807.

Te koop: Neo Geo + 7 spellen (o.a. Super Sidekicks 2, K.o.F. '94 + joystick) + memory card. Prijs n.o.t.k. Niet los te koop. Tel.: 0348-414811, na 18.00 uur.

Te ruil voor Playstation: Destruction Derby, Novastorm, Rayman, Jumping Flash, Rapid Reloid, demo cd nr. 1. Tel.: 0165-550222, Johan (na 18.30 uur).

Te koop/te ruil: tower 486SX 33 Mhz met 4 Mb RAM + 256K cache + 170 Mb HD + VLB IO card + SVGA + soundblaster PRO + 100 W. boxen + CD-ROM + software etc. voor ƒ1250,- of ruilen voor Playstation met games. Tel.: 0318-540108, Michael.

Te koop voor Game Gear: Global Gladiators Bfr. 500 of ƒ25,-, Super Off Road Bfr. 600 of ƒ30,-, Mortal Kombat Bfr. 600 of ƒ30,-. Voor SNES: Robocop 3 Bfr. 700 of ƒ35,-, Super Tennis Bfr. 700 of ƒ35,-, Super Mario Bfr. 600 of ƒ30,-. Voor Playstation: Ridge Racer Bfr. 1500 of ƒ75,-. Tel.: (0032) 011/420511, België.

Te koop: Atari Mega ST2 hd, laser printer, midi, originele software, boeken, stofhoezen, zw/w scherm, externe diskdrive. Prijs ƒ900,-. Tel.: 0164-258126.

Te koop/te ruil: Game Gear z.g.a.n. + 4 spellen (Streets of Rage, Donald Duck, Columns, Wonderboy) + vergrootglas en adapter. Alles met handleiding en doosje voor ƒ250,-. Nog geen half jaar oud. Of ruilen tegen SNES + 2 controlpads + minimaal 2 spellen (MK 1, 2 of 3). Tel.: 026-3648908, Pablo (Arnhem). Na 18.00 uur. Geen vervoer.

Te koop/te ruil: Mega Drive met 4 spellen + 2 joysticks voor ƒ200,- of ruilen tegen een Europese SNES met min. 1 spel. Tel.: 077-3821281, Roland (Venlo).

Te koop: CD-I Burn: Cycle en CD-I Inca. Originele versies. Samen voor ƒ200,-. Tel.: 0243-785262, Nijmegen.

Te koop/te ruil voor Playstation: Ridge Racer ƒ90,-, Battle Arena Toshinden ƒ100,- of ruilen voor Jumping Flash/Rayman. Tel.: 0227-544090/0227-545091 (na 17.00 uur). Medemblik, NH.

Te koop: Playstation + Ridge Racer + Wipe Out + Rayman + Tekken + demodisk en 1 controller voor ƒ1000,-. Tel.: 0596-591612, Roel.

Te koop/te ruil (tegen Sony Playstation of Sega Saturn): Mega Drive 2 met 3 joysticks (1 6-knops) + 7 spellen (MK 3, Super Street Fighter 2, Rock & Roll Racing, Lion King, Power Rangers, Cliff Hanger, Tiny Toons Acme All Stars. Prijs ƒ500,- (winkelwaarde ƒ1060,-). Tel.: 035-6027086.

Te koop: SNES met 9 spellen (o.a. Illusion of Time, Megaman X, Mystical Ninja, World Heroes) + 2 joypads + 1 turbopad + scart kabel etc. Alles met originele handleidingen en doosjes. Prijs ƒ385,-. Tevens te koop: Sega Game Gear + 5 spellen (o.a. MK 2, James Pond 2) + opbergtas. Prijs ƒ150,-. Tel.: 0165-304129.

Te koop voor Mega Drive: Dune the Battle for Arakis en Mega Bomberman per stuk ƒ80,- of Bfr. 1500. Voor Game Boy: Mystic Quest en Micro Machines voor ƒ40,- of Bfr. 800 per stuk. Alles compleet met doosjes en boekjes. Ik zorg niet voor vervoer. Tel.: (0032) 011/226617, Hasselt (België).

Te koop: Playstation met 2 controllers en Rayman, Destruction Derby, Fifa Soccer '96. Vraagprijs ƒ950,-, spellen per stuk ƒ100,-. Playstation incl. spel ƒ700,-. Tel.: 0187-603101.

Te koop/te ruil: Atari Jaguar 64-bit met 4 spellen (Kasumi Ninja, Dragon, Alien vs. Predator, Cybermorph) + 3 computerbladen voor ƒ500,- of ruilen tegen een Mega Drive + Mega CD en spel. Tel.: 072-5612139, Raymond.

Te koop voor SNES: NBA All Star Challenge ƒ35,-, Mario All Stars ƒ30,-, Jimmy Connors Tennis ƒ30,-, Eric Cantona Soccer ƒ35,-, Super Game Boy ƒ50,-. Te koop voor Game Boy: Total Carnage ƒ20,-, Lemmings 2 ƒ25,-, Choplifter 3 ƒ25,-, Game Boy ƒ50,-, Game Booster ƒ30,-. Te koop voor Mega Drive: Sonic 3 ƒ45,-, Sonic & Knuckles ƒ45,-, Eternal Champions ƒ30,-. Bij aankoop van meerdere spellen evt. lager prijs. Tel.: 030-6034238, Paul de Jong (Nieuwegein). Geen vervoer.

Te koop of te ruil tegen een SNES met spellen: Mega Drive + 3 controlpads (1 met meerdere functies) + 6 spellen (Sonic 2, Crash Dummies, Hook, Streets of Rage, Golden Axe, The Revenge of Shinobi). Prijs ƒ230,-. Tel.: 074-2773296, Hengelo.

Te koop voor Mega Drive: MK 2 ƒ80,-, Rock 'n Roll Racing ƒ75,-, Fifa ƒ60,-, Streetfighter 2 SCE ƒ60,-. In 1 koop voor ƒ250,-. Ook ruilbaar: 2 van de 4 tegen International Superstar Soccer de Luxe of tegen een ander SNES spel van gelijke waarde. Tel.: 074-2771923.

Te koop: Atari 2600 met spellen (o.a. Enduro, Kaboom en Centipede). ƒ5,- per stuk. Alles in 1 koop (17 spellen) voor ƒ50,-. Kai Dieho, Leeuwenhoekstraat 118, 1222 SL Hilversum.

Te koop: Sony Playstation incl. 2 joypads, RF-kabel en scart, Tekken, Wipeout en Ridge Racer. Geen 2 mnd. oud. Prijs ƒ1000,- of ruilen voor Sega Saturn met min. 2 spellen (waarvan 1 Daytona of Sega Rally) en 2 joypads. Tel.: 035-6233360, Elgar (Hilversum). Na 15.30 uur, ik heb geen vervoer.

Te koop voor Playstation: Wipe Out (nieuw staat) voor ƒ75,-. Tel.: 0412-635766.

Te koop/te ruil: SNES met 8 spellen (MK 2 en 3, Killer Instinct, The Lost Vikings, Prince of Persia, Dead Dance, Chuck Rock, Skyblazer, Xardian + converter) voor ƒ500,- of te ruil voor PlayStation met 1 spel. Tel.030-2732415, Ivan.

Te koop: CD 32 met 13 cd's (o.a. Theme Park, Microcosm, Frontier, Rise of the Robots etc.). Prijs ƒ395,-. Tel.0492-527569, Jeroen Basten.

Omdat mijn Atari Lynx defect is verkoop ik de rest: 10 spellen (incl. doosjes en boekjes), auto-adapter (via sigarette-aansteker) en Lynxkoffertje voor ƒ159,-. Tel.: 038-4651811, omg. Zwolle-Zuid.

Te koop voor de Macintosh: Flipperkast ƒ40,-, SimCity 2000 ƒ35,-, Kid Pix (tekenen) ƒ1,-, Mealstrom ƒ25,-, Thinking Things ƒ45,-. Voor Game Boy: Mr. Do ƒ25,-. Tel.: 0512-382605, Anand.

Te koop voor de Mac: Theme Park ƒ60,-, Syndicate ƒ60,-, Power Monger ƒ50,-, SimCity 2000 ƒ35,-, Air Combat ƒ50,-, Populous 2 ƒ60,-, Power Poker ƒ40,-. En ik heb ca. 1500 shareware games. Tel.: 0512-382605, Joeri.

Te ruil/te koop: Sega CD II + 7 spellen (Sonic, Road Avenger, Final Fight, Ecco, Mortal Kombat, Batman Returns en Puggsley), 12 CD demo's (Thunderhawk, Battlecops, Timecop, Soulstar, Pitfall, Fifa Int. Soccer Champ. Edition '95, Sensible Soccer '95, Flashback, Samurai Shodown en Fatal Fury Special) + bijbehorende Sega Pro CD bladen. Mits in 1 koop: 5 Japanse MD spellen + converter gratis. Alles samen voor ƒ650,- of te ruil tegen Saturn + 1 spel of PlayStation + 2 spellen (ik ruil niet per post, liefst Zuid-Limburg). Tel.045-722513, Robin (na 17.30 uur).

Te koop/te ruil voor SNES: Flashback ƒ50,-, Pushover ƒ25,-, Plok ƒ40,-, Super Turrican ƒ45,-, Bubsy ƒ40,-, Street Fighter 2 ƒ30,-. Allemaal met boekjes en hoesjes. Of ruilen tegen Command and Conquer (CD-ROM). Tel.0167-522090, Floor v/d Merbel.

Te koop: 6 spellen met handleiding voor een PC AT 286 met VGA monitor (o.a. Wolfenstein 3D, Prince of Persia e.a.). Ruilen voor een actiespel voor MegaDrive. Tel.0345-599730, Bart-Willem (Leerdam). Na 18.00 uur.

Te ruil: SNES + 7 spellen (Kick Off 3, SimCity, Turn and Burn, World League Basketball, Street Racer, Kevin Keegan Player Manager, Exhaust Heat) tegen een PlayStation, Saturn of CD-i met video cartridge. De verzendkosten betaal ik. Tel.076-5414666.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, David Lemereis, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020-4875346.

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt, Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman EP&PP, Anne Rose Oosterbaan..

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Linda Jongejan, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra de Munck, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Tom Wildenburg, 020-4875547.

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur) Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

DE QWIFZ

Door Anton

HÀ, HET **KLAART** OP...
BRRRR
NA ELKE **DIGITALE** SNEEUWSTORM IS HET LANDSCHAP LEEG... VERLATEN...
KLIK
HOEWEL..
HÈ, HÈ
QWIFF
BRRR ?
DAT WAS DAT!
TEEP... WAT IS ER MET JOU GEBEURD?
GE... GESPEELD... MET DE NIEUWSTE **MEGA**™ S.. SPELCOMPUTER

'T WAS... V... VER **VERPLETTEREND**
WOW
DA'S PAS EEN SPELCOMPUTER ... HIJ IS GEHEEL **VAN SLAG!**
TJA
SOMMIGE QWIFZ...
HEBBEN **ALTIJD GELUK.K.K**
BAF
GRRVD
?
HÉ, DAT IS DE MEGA™ SPELCOMPUTER VAN TEEP



















..DE NIEUWSTE **MEGA**™ SPELCOMPUTER ...
GNA GNA
INTERAKTIEF
MOET JE PROBEREN
AANGRIJPEND...
ECHT
?



SATURN
109,=

PLAYSTATION
109,=

CD-ROM
99,=

JOHNNY bazookatone

the birth of a star...

the ultimate 21st century boy, graces the world stage..

